Las Mazmorras de Torgar

Joe Dever
Ilustrado por Brian Williams

Eres Lobo Solitario, el último Maestro del Kai de Sommerlund. Tu búsqueda de las míticas Piedras de la Ciencia de tus antepasados te conduce a la hosca ciudadela de Torgar, una fortaleza de los Señores de la Oscuridad.
En ***Las Mazmorras de Torgar*** tu misión consiste en recobrar las últimas Piedras de la Ciencia que aún se hallan en poder de tu enemigo, el malvado Gnaag, Señor de la Oscuridad. ¡Pero cuidado! A cada página que pases en busca de tu triunfo, o de tu aniquilamiento, hallarás un reto nuevo y mortal dentro de la fortaleza fantástica y aterradora…

Copyright del texto © 1987 Joe Dever.
Copyright de las ilustraciones © 1987 Brian Williams.
La distribución de esta Edición de Internet está restringida bajo los términos de la Licencia del Proyecto Aon.

Fecha de Publicación: 20 de mayo de 2012

Edición de Internet publicada por Proyecto Aon Español. Esta edición trata de reflejar fielmente el texto completo de la versión original. Allí donde se han hecho mínimas correcciones, viene notificado en las Erratas.

Este PDF fue compuesto con LaTeX.

A Glen y Mads

The bearer of this scroll, namely,
is a master in the Order of the Kai

Índice general

El Autor y el Ilustrador 9

Agradecimientos 11

El Principio de la Historia 13

Las Reglas del Juego 19

La Sabiduría del Magnakai 43

Secciones Numeradas 45

Carta de Acción 258

Resumen de Reglas para los Combates 263

Tabla de Resultados de los Combates 266

Tabla de la Suerte 268

Erratas 269

Licencia del Proyecto Aon 273

Ghatan y Territorios Adyacentes 278

El Autor y el Ilustrador

Joe Dever, el creador de los libro juegos y las novelas de Lobo Solitario, ha conseguido reconocimiento internacional en tres áreas creativas: como autor galardonado de renombre internacional, como músico y compositor y como diseñador de juegos especializado en juegos de rol.

Nació en el año 1956 en Woodford Bridge (Essex, Gran Bretaña). Al concluir sus estudios universitarios en 1974, trabajó como músico profesional y durante algunos años trabajó en la industria discográfica en Europa y en Estados Unidos.

En un viaje de negocios a Los Ángeles en 1977 descubrió un juego, por entonces poco conocido, llamado 'Dungeons & Dragons' (Dragones y Mazmorras). Joe reconoció el tremendo potencial del juego y, aunque el juego estaba dando sus primeros pasos, empezó a diseñar sus propios juegos de rol con características similares. Estos primeros juegos son los que formarían la base para el mundo de fantasía de Magnamund, que más tarde se convertiría en el lugar de ambientación de las novelas de Lobo Solitario.

Cinco años después, en 1982, ganó en los Estados Unidos el 'Advanced Dungeons & Dragons World Championships' en Baltimore, en un evento al que asistieron más de 16.000 personas y en el que era el único competidor británico. Inspirado y empujado por su exito en Origins, decidió abandonar la industria de la música y dedicar su tiempo a escribir y diseñar juegos.

En 1983, después de un breve periodo en Londres trabajando para Games Workshop, escribió *Huida de la Oscuridad*, el

primer libro juego interactivo de Lobo Solitario. Su manuscrito atrajo de forma inmediata el interés de tres editoriales londinenses, que pujaron por los derechos a nivel mundial. Joe aceptó una oferta para publicar el libro de Hutchinson (que más tarde sería Century Hutchinson Ltd, y ahora es Random House UK) y *Huida de la Oscuridad* se publicó por primera vez en 1984.

Su primer libro vendió más de 100.000 copias en el primer mes tras la publicación y hasta doce países obtuvieron los derechos de publicación (incluyendo los Estados Unidos, España, Francia, Alemania, Japón, Italia y Suecia). El éxito de su primer libro sentó las bases para la serie e Lobo Solitario, serie que ha vendido millones de copias en todo el mundo.

La serie de Lobo Solitario terminó después de 28 libros y 14 años de trabajo. Joe continúa trabajando en la industria de los juegos como escritor de guiones y consultor en el diseño de juegos.

Brian Williams fué descubierto por primera vez por Joe Dever por sus trabajos en la revista White Dwarf (aproximadamente en el número 50) y en la serie «Real Life Adventure» de Jon Sutherland. Brian Williams fué la primera elección de Joe como ilustrador para reemplazar a Gary Chalk. Jon, como viejo amigo de Joe, les presentó. Brian estaba emocionado de trabajar con Joe en la serie de Lobo Solitario. El ilustró *El Caldero del Miedo* y casi cada uno de los libros sobre Mangnamund desde entonces.

Agradecimientos

'Estaría especialmente agradecido si la cesión de los derechos para distribuir mis libros de esta forma se entendiera como mi "regalo del milenio" para todos aquellos devotos lectores que han mantenido la bandera del Kai ondeando en alto durante los buenos, y no tan buenos, momentos. Me haría sentir muy orgulloso si este proyecto pusiera los cimientos para asegurar el legado, manteniendo la longevidad de Lobo Solitario al hacer que mi creación esté disponible de forma libre y fácilmente accesible en la red a las generaciones actuales y futuras. Por ellos, para nosotros, por Sommerlund y el Kai. . . . ' **Joe Dever**

El Projecto Aon querría agradecer en primer lugar a Joe Dever por la realización de esta oferta tan generosa de los libros que tanto hemos amado desde su comienzo. También queremos agradecer la generosidad de Rob Adams, Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Ian Page, Graham Round, y Brian Williams por contribuir sus porciones del mundo de Magnamund al Proyecto Aon. También queremos mostrar nuestro agradecimiento y reconocimiento a los siguientes miembros del Proyecto Aon por su dedicación y exhaustivo trabajo:

Traducción

Guillermo Solana

Transcripción

David Parra (secciones 1 a 100)

Javier Gago (secciones 101 a 350)

Edición de ilustraciones
Jonathan Blake

Edición XML
Raúl Moreno

Ilustraciones alternativas
JC Alvarez (Carta de Acción)
Jonathan Blake (otros gráficos y tablas)

Lecturas de corrección
Raúl Moreno

Edición PDF
Javier Fernández-Sanguino

Coordinación general
Raúl Moreno

El Principio de la Historia

Eres el guerrero Lobo Solitario, último de los Maestros del Kai de Sommerlund y único superviviente de la matanza que aniquiló a tus hermanos de armas en una encarnizada guerra contra vuestros inveterados enemigos, los Señores de la Oscuridad de Helgedad.

Han transcurrido muchos siglos desde que Águila del Sol, el primero de los vuestros, estableció la Orden del Kai. Ayudado por los magos de Dessi, llevó a cabo una peligrosa búsqueda para hallar siete cristales de energía conocidos como las Piedras de la Ciencia de Nyxator y tras su descubrimiento dispuso de una sabiduría y de una fuerza que radicaban tanto dentro de las propias Piedras de la Ciencia como en él mismo. Anotó la naturaleza de sus descubrimientos y experiencias en un gran volumen titulado *El Libro del Magnakai*. Has descubierto ese perdido tesoro del Kai y prometido solemnemente devolver su antigua gloria al Kai, garantizando así la seguridad de tu país en años venideros. Pero tu diligente estudio de este antiguo libro sólo te ha permitido dominar tres de las diez Disciplinas del Magnakai. Para cumplir tu compromiso has de completar la búsqueda acometida por Águila del Sol hace más de un milenio. Por ese medio adquirirás también el poder y la sabiduría del Magnakai que se contienen dentro de las formas cristalinas de las Piedras de la Ciencia.

Tu búsqueda te ha llevado ya muy lejos de tu patria septentrional. Siguiendo los pasos del primer Gran Maestro Kai, fuiste a Dessi y recurriste a la ayuda de los Ancianos Magos, los hechiceros que hace tanto tiempo ayudaron en su búsqueda a Águila del

Sol. Allí supiste que durante siglos los Ancianos Magos habían aguardado tu llegada. Una antigua leyenda de Dessi habla del nacimiento y engrandecimiento de dos *koura-tas-kai*, que significa 'Hijos del Sol'. A uno se llamó *Ikar*, que significa 'águila', y al otro *Skarn*, que significa 'lobo'. Según una profecía, los *koura-tas-kai* llegarían del norte en busca del consejo de los Ancianos Magos para llevar a cabo una gran empresa. Aunque separados por varios siglos, compartirían espíritu, propósito y destino: triunfar sobre los campeones de las tinieblas en una época de grandes peligros. Los Ancianos Magos sabían que tú eras *Skarn*, el lobo de la leyenda de Dessi, y conforme a sus antiguos votos prometieron ayudarte a completar la búsqueda del Magnakai.

En Elzian, la capital de Dessi, fuiste instruido en los relatos de Magnamund y recibiste lecciones en la ciencia que habrías aprendido de los Maestros del Kai si, como tú, hubiesen sobrevivido ellos al criminal ataque del Señor de la Oscuridad contra el monasterio del Kai doce años atrás. Estabas dispuesto a dominar todo lo que tu preceptor, Lord Rimoah, podría enseñarte como preparación del próximo episodio de tu búsqueda; pero terribles noticias de las tierras de las tinieblas dieron al traste con tu formación. En la ciudad de la Oscuridad de Helgedad, y tras la derrota que infligiste a Haakon, todopoderoso señor de la Ciudad Negra, estalló una guerra civil. Al cabo de cinco años de lucha por el trono fue al fin ganada por un Señor de la Oscuridad llamado Gnaag. Los demás Señores de la Oscuridad se unieron ahora tras este nuevo jefe, quien les ordenó reclutar grandes ejércitos y prepararse para la conquista de Magnamund. Sus legiones Giak crecieron rápidamente en número y así pudo Gnaag acometer una rápida invasión que había de sorprender a las tierras libres. Tras breve pero inútil resistencia, varios países fueron completamente ocupados por los ejércitos del Señor de la Oscuridad; otros se rindieron ante su resuelta fuerza sin combatir. Y triste es reconocer que algunos optaron por traicionar a antiguos ami-

gos y aliados, uniéndose a la causa del Señor de la Oscuridad, en la vana esperanza de que tras el triunfo de Gnaag, Señor de la Oscuridad, compartirían los despojos de la victoria. Uno de tales países fue Vassagonia, reino poderoso y desértico al norte de Dessi. Movilizados, sus ejércitos invadieron los Estados vecinos de Casiorn y Cloeasia y luego marcharon hacia el oeste a través de la República de Anari, con objeto de unirse a las hordas de Gnaag que avanzaban de manera aplastante por el centro de Magnamund. Los Ancianos Magos te apremiaron a iniciar inmediatamente la búsqueda de la cuarta Piedra de la Ciencia. Los ejércitos enemigos convergían en Tahou, capital de Anari, y la Piedra de la Ciencia se hallaba bajo esta antigua ciudad.

Ayudado por el maestro mago Banedon, un antiguo amigo y paisano, te dirigiste a toda prisa hacia Tahou y llegaste apenas unas horas antes que el enemigo. Descendiste con éxito bajo tierra hasta hallar el objeto de tu búsqueda; pero al regresar a la superficie hallaste Tahou convertida en un infierno llameante. Gnaag, el Señor de la Oscuridad, y Zajan Kimah, el soberano de Vassagonia, supieron de tu llegada y estaban decididos a aniquilarte a cualquier precio. Durante días enteros sus máquinas de guerra lanzaron fuego y pedruscos contra las murallas de Tahou con un efecto devastador. Luego el propio Zajan encabezó un asalto masivo contra la puerta occidental y consiguió penetrar en la ciudad. Provisto de un arma de terrible poder, el malvado Zajan te buscó y desafió a una lucha a muerte. El combate fue desesperado, mas lograste la victoria y dirigiste a los anarianos en un contraataque que limpió de invasores la urbe. Los aliados de Anari acudieron a levantar el asedio y en la batalla ulterior los desmoralizados ejércitos de Gnaag y Kimah fueron derrotados y aplastados.

Tu triunfo sobre Zajan Kimah modificó decisivamente el giro de la guerra en perjuicio de los ejércitos del Señor de la Oscuridad y abrió el camino a la liberación de los países que habían

ocupado por la fuerza. Pero el dulce sabor de la victoria se agrió cuando descubriste que Gnaag, Señor de la Oscuridad, se había apoderado de las tres últimas Piedras de la Ciencia de Nyxator. Lord Rimoah y otros miembros del Gran Consejo de los Ancianos Magos se reunieron contigo en Tahou para ayudarte a preparar un plan de acción. Tenían ya informes del Príncipe Graygor, soberano de Eru, de que una de sus patrullas había hallado a un hombre cerca de los lindes de la Ciénaga Infernal. Era un soldado talestriano que había escapado de la terrible fortaleza de Torgar, en donde estuvo encerrado tras haber sido hecho prisionero en combate. Había experimentado indecibles sufrimientos a mano de los Drakkarim, individuos malignos al servicio de los Señores de la Oscuridad y cuando le encontraron se hallaba tan malherido que era casi irreconocible. Antes de morir habló de tres radiantes gemas penetradas de una dorada luz, que habían llevado a Torgar desde Mozgôar, la ciudad de los Señores de la Oscuridad.

-Estamos ahora seguros de que presenció la llegada de las Piedras de la Ciencia robadas -afirmó Rimoah, hablando en nombre del Gran Consejo-. Irradian una bondad tan poderosa que Gnaag no pudo guardarlas en las tierras de las tinieblas y hubo de llevarlas a Torgar. Allí los Nadziranim, sus brujos, están buscando los medios de destruirlas. La magia negra de los Nadziranim se ha tornado muy poderosa en los últimos tiempos y tememos que puedan dar fin a la tarea que les ha encomendado Gnaag. Por eso hemos de actuar rápidamente y con el mayor secreto si queremos salvar las Piedras de la Ciencia y que se lleve a cabo la búsqueda del Magnakai.

Los Ancianos Magos ya habían hecho preparativos para tu viaje en secreto a Eru, desde donde el Príncipe Graygor te ayudaría a llegar a la hosca ciudad de Torgar. La idea de tener que penetrar en la terrible fortaleza de los Drakkarim te llenaba de horror, pero tu promesa de destruir a los Señores de la Oscuridad y de

restablecer el Kai afirmó tu resolución y contribuyó a que te sobrepusieras al miedo.

La víspera de tu partida hacia Eru, los Ancianos Magos convocan una reunión especial del Gran Consejo para rogar por el éxito de tu misión. Rezaron arrodillados durante varias horas hasta que finalmente se alzaron y entonaron la bendición que te había fortalecido en el pasado:

-Que los dioses Ishir y Kai te protejan en tu viaje a las tinieblas, *Kor-Skarn*.

Las Reglas del Juego

Anotarás los resultados de tu aventura en la *Carta de Acción*.

Durante tu instrucción como Maestro del Kai has adquirido pericia para la lucha, DESTREZA EN EL COMBATE, y aguante físico, RESISTENCIA. Antes de iniciar la aventura necesitas medir el grado de eficacia de tu aprendizaje. Para realizar esta evaluación toma un lápiz y, con los ojos cerrados, coloca el extremo no afilado sobre la *Tabla de la Suerte*. Si el lápiz señala 0, no cuenta.

El primer número que obtengas de este modo representa tu DESTREZA EN EL COMBATE. Suma 10 a ese número y escribe el total en la casilla DESTREZA EN EL COMBATE de tu *Carta de Acción* (por ejemplo, si el lápiz apunta al 4 en la *Tabla de la Suerte*, anota 14 en el recuadro DESTREZA EN EL COMBATE). Cuando tengas que luchar, tu DESTREZA EN EL COMBATE se opondrá a la de tu enemigo. Por eso es deseable tener una elevada puntuación en este apartado.

El segundo número que elegirás en la *Tabla de la Suerte* representa tu capacidad de RESISTENCIA. Suma 20 a ese número y escribe el total en la casilla RESISTENCIA de la *Carta de Acción* (por ejemplo, si el lápiz señala el número 6 de la *Tabla de la Suerte*, tendrás 26 puntos de RESISTENCIA).

Si eres herido en el combate, pierdes puntos de RESISTENCIA. Si en algún momento tus puntos de RESISTENCIA descienden hasta cero, habrás muerto y la aventura habrá terminado. Los puntos de RESISTENCIA perdidos pueden ser recuperados en el transcurso de la aventura, pero la suma de dichos puntos nunca

puede exceder del número total con el que comenzaste.

Si has concluido con éxito alguna de las anteriores aventuras de la serie de Lobo Solitario, puedes iniciar esta búsqueda con tus puntuaciones actuales de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA. También puedes utilizar las armas y los Objetos Especiales que tenías al final de tu última aventura y que debes anotar en tu nueva *Carta de Acción* (el número de armas que puedes llevar sigue estando limitado a 2 y el de objetos de la mochila a 8).

Puedes escoger una bonificación de una Disciplina del Magnakai que anotarás en tu *Carta de Acción* por cada aventura del Magnakai que hayas concluido con éxito.

Disciplinas del Magnakai

Durante tu adiestramiento como Señor del Kai, y en el transcurso de las aventuras que te han llevado a descubrir el *Libro del Magnakai*, has dominado las diez habilidades básicas de un guerrero, que se conocen con el nombre de Disciplinas del Kai.

Después del estudiar el *Libro del Magnakai*, has alcanzado el rango de Maestro Superior del Kai, lo que significa que has aprendido *tres* de las Disciplinas del Magnakai que se describen a continuación. La elección de esas Disciplinas debes hacerla tú mismo. Dado que todas las Disciplinas del Magnakai te serán de utilidad en algún momento de tu aventura, elige las tres con cuidado. La correcta aplicación de una Disciplina en el momento adecuado puede salvarte la vida.

Las Disciplinas del Magnakai están divididas en grupos, cada uno de los cuales corresponde a una clase especial de adiestramiento. Esos grupos se denominan 'Círculos de la Ciencia'. Si dominas las Disciplinas del Magnakai que integran un determinado Círculo de la Ciencia, puedes obtener un aumento de tu

DESTREZA EN EL COMBATE y de tus puntos de RESISTENCIA. Para conocer con más detalle estas bonificaciones, consulta el apartado 'Círculos de la Ciencia del Magnakai'.

Cuando hayas escogido tus tres Disciplinas del Magnakai, anótalas en los recuadros correspondientes de tu *Carta de Acción*.

Maestría en el Manejo de Armas

Esta Disciplina del Magnakai permite a un Maestro del Kai dominar el uso de todo tipo de armas. Cada vez que luches con un arma que domines, sumarás 3 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. El rango de Maestro Superior del Kai con el que inicias esta aventura significa que eres experto en el manejo de *tres* de las armas enumeradas a continuación.

Lanza

Arco

Daga

Hacha

Maza

Espada

Espada Corta

Estaca

Martillo de Guerra

Espadón

Ten en cuenta que el hecho de tener habilidad para manejar 3 armas no quiere decir que comiences la aventura llevando nin-

guna de ellas. Sin embargo, tendrás oportunidad de conseguir armas durante tu aventura. Por cada libro de *Lobo Solitario* que hayas completado de la serie del Magnakai, puedes añadir un arma adicional a tu *Lista de armas de la Maestría en el Manejo de Armas*.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Maestría en el Manejo de Armas: +3 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE', y pon una señal en las casillas de las armas escogidas en la lista de armas. No puedes llevar más de 2 armas a la vez.

Control Animal

Esta Disciplina del Magnakai capacita a un Maestro del Kai para comunicarse con la mayor parte de los animales y para adivinar sus propósitos e intenciones. También le enseña a combatir desde la silla de una cabalgadura con gran ventaja.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Control Animal'.

Medicina

El poseedor de esta Disciplina puede restablecer 1 punto de su total de RESISTENCIA por cada sección numerada por la que pase sin entablar combate. (Pero sólo puede hacerlo si el total de sus puntos de RESISTENCIA ha disminuido con respecto a la cantidad inicial). Esta Disciplina del Magnakai permite también a un Maestro del Kai curar enfermedades, la ceguera y cualquier herida sufrida en combate, tanto a otros como a él mismo. Utilizando el conocimiento que el dominio de esta Disciplina proporciona, un Maestro del Kai puede asimismo averiguar las propiedades de hierbas, raíces y pociones que encuentre en el transcurso de la

aventura.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Medicina: +1 punto de RESISTENCIA por cada sección sin combate'.

Invisibilidad

Este Disciplina del Magnakai posibilita a un Maestro del Kai confundirse con el medio que le rodea, aun en campo abierto. Le hace posible también ocultar el calor y el olor de su cuerpo y adoptar el dialecto y las costumbres de cualquier poblado o ciudad que visite.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Invisibilidad'.

Arte de Cazar

Esta Disciplina garantiza a un Maestro del Kai que nunca morirá de hambre en lugares inhóspitos. Siempre será capaz de cazar para obtener alimento, incluso en tierras yermas o desérticas. Esta Disciplina también capacita a un Maestro del Kai para moverse con gran velocidad y habilidad y le permite ignorar cualquier pérdida extra de puntos de DESTREZA EN EL COMBATE debida a un ataque sorpresa o a una emboscada.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Arte de Cazar'.

Sentido de Orientación

Además de incluir la capacidad básica de reconocer el camino correcto en territorio desconocido, esta Disciplina del Magnakai enseña a un Maestro del Kai a leer lenguas extranjeras, descifrar

símbolos, seguir huellas y rastros (aunque hayan sido desfigurados) y detectar la mayor parte de las trampas. También le proporciona el don de conocer siempre por intuición la posición del norte.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Sentido de Orientación'.

Acometida Psíquica

Esta Disciplina psíquica permite a un Maestro del Kai atacar al enemigo con la fuerza de su mente. Puede usarse al mismo tiempo que las armas normales y suma 4 puntos extra a tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Es una poderosa Disciplina, pero también muy costosa. Por cada asalto en el que uses la Acometida Psíquica, deberás restar 2 puntos de tu RESISTENCIA. Una variedad menos potente de Acometida Psíquica, denominada Ataque Psíquico, puedes usarla contra un enemigo sin perder puntos de RESISTENCIA, pero sólo te añade 2 puntos extra a tu DESTREZA EN EL COMBATE. No podrás hacer uso de la Acometida Psíquica si tu RESISTENCIA desciende a 6 puntos o menos y no en todas las criaturas con las que te encontrarás en tu aventura surte efecto esta Disciplina. Cuando una criatura es inmune a este tipo de fuerza, se te hará saber.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Acometida Psíquica: +4 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE, pero -2 puntos de RESISTENCIA por asalto'; y 'Ataque Psíquico: +2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE'.

Pantalla Psíquica

Muchas de las criaturas hostiles que habitan en Magnamund tienen la habilidad de atacarte usando la fuerza de su mente. La Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica te libra de perder puntos de RESISTENCIA cuando sufras este tipo de ataques y aumenta en gran manera tus defensas contra ilusiones e hipnosis sobrenaturales.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Pantalla Psíquica: no se pierden puntos de RESISTENCIA al ser atacado por fuerzas mentales'.

Concentración

Si dominas esta Disciplina del Magnakai, podrás resistir temperaturas extremas de frío y calor sin perder puntos de RESISTENCIA y también podrás mover objetos con los poderes de concentración de tu mente.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Concentración'.

Adivinación

Esta Disciplina avisa a un Maestro del Kai de un peligro inminente o inadvertido y le permite detectar a un enemigo invisible u oculto. También le puede revelar el verdadero propósito o intención de un extranjero o de un objeto extraño que encuentre en su aventura. La Adivinación te capacita para comunicarte telepáticamente con otra persona y para saber si una criatura posee poderes psíquicos.

Si eliges esta Disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Adivinación'. **Si concluyes con éxito la misión que se te asigna en el Libro 10 de la serie de Magnakai de *Lobo Solitario***,

puedes añadir otra Disciplina del Magnakai que elijas a tu *Carta de Acción* del Libro 11. Así emplearás en la próxima aventura, titulada *Los Prisioneros del Tiempo*, esta destreza adicional junto con tus demás Disciplinas del Magnakai y los Objetos Especiales que hayas encontrado y logrado conservar en tus aventuras.

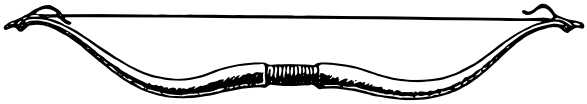
Equipo

Antes de abandonar Anari y de atravesar Magnamund camino del principado de Eru, los Ancianos Magos te entregan un Mapa de Ghatan y de los territorios circundantes y una bolsa con dinero. Para averiguar cuántas Coronas de Oro llevas en la bolsa, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Suma 10 al número que hayas obtenido y el resultado te indica la cantidad de Coronas de Oro que contiene la bolsa y que debes anotar en la casilla 'Bolsa' de tu *Carta de Acción*. Sólo puedes llevar 50 Coronas de Oro como máximo, pero puedes dejar el resto en un lugar seguro del monasterio del Kai.

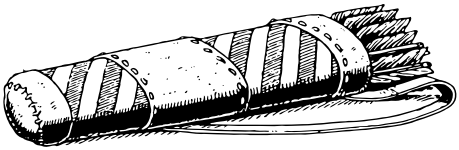
Como muestra de gratitud por haber salvado la ciudad de la destrucción, el Senado de Tahou te ofrece la elección de equipo para tu peligrosa misión. Puedes escoger cinco de los siguientes objetos, además de los que ya tengas, pero recuerda que sólo se te permite llevar como máximo dos armas y ocho objetos de la mochila.

ESPADA (Armas)

ARCO (Armas)



CARCAJ (Objeto Especial). Contiene seis flechas. Táchalas a medida que las utilices.



CUERDA (Objetos de la Mochila)

POCIÓN DE LAUMSPUR (Objetos de la Mochila). Esta poción te hace recuperar 4 puntos de RESISTENCIA hasta tu total si la bebes después de un combate. Sólo hay cantidad suficiente para una dosis.

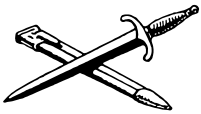
LINTERNA (Objetos de la Mochila)[1]

MAZA (Armas)

[1]La Linterna ha sido creada para funcionar por sí sola. No necesitarás Yesca ni ninguna otra cosa para crear una llama con la que encenderla.

3 RACIONES ESPECIALES (Comidas). Cada una cuenta como una comida y ocupa el espacio de un objeto de la mochila.

DAGA (Armas)



Apunta los cinco objetos elegidos en tu *Carta de Acción*, cada uno en la casilla correspondiente, y anota también los efectos que cada uno de ellos puede tener sobre tus puntos de RESISTENCIA o tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Cómo llevar el equipo

Una vez que tengas tu equipo completo, la siguiente lista te indica cómo has de llevarlo. No necesitas tomar nota, pero puedes volver a consultar esta lista en el transcurso de la aventura.

ESPADA: se lleva en la mano.
ARCO: se lleva en la mano.
CARCAJ: se lleva colgado del hombro.
CUERDA: va guardada en la Mochila.
POCIÓN DE LAUMSPUR: va guardada en la Mochila.
LINTERNA: va guardada en la Mochila.
MAZA: se lleva en la mano.
RACIONES ESPECIALES: van guardadas en la Mochila.
DAGA: se lleva en la mano.

Cuántos objetos puedes llevar

Armas

El número máximo de armas que puedes llevar es 2.

Objetos de la mochila

Como la cabida de la mochila es reducida, sólo puedes guardar en ella a la vez un máximo de 8 artículos, incluidas las comidas.

Objetos especiales

Los Objetos Especiales no se guardan en la mochila. Cuando encuentres alguno, se te indicará cómo has de llevarlo.

El número máximo de Objetos Especiales admitidos en cualquier aventura es doce. Los que te sobren, puedes dejarlos guardados en tu monasterio del Kai.

Coronas de Oro

Se llevan siempre en la bolsa, que no puede contener más de 50 Coronas.

Comida

La comida se guarda en la mochila. Cada comida cuenta como 1 objeto.

Cualquier objeto que pueda serte de utilidad y del que puedas apoderarte durante la aventura y anotarlo en tu *Carta de Acción* (por ejemplo, Daga de Oro, Medallón Mágico), en el texto aparecerá escrito con la inicial en mayúscula. Y, a no ser que expresamente se diga que es un Objeto Especial, lo llevarás en la mochila.

Cómo utilizar tu equipo

Armas

Las armas te ayudan en los combates. Si tienes la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas y el arma adecuada, sumarás 3 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. Si entablas combate sin armas, restarás 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y tendrás que luchar con las manos. Si durante la acción encuentras un arma, puedes apoderarte de ella y usarla. (Recuerda que sólo puedes llevar 2 armas a la vez).[2]

Arco y flechas

A lo largo de la aventura tendrás ocasión de utilizar arco y flechas. Si llevas en tu equipo un arco y por lo menos una flecha, podrás emplearlos cuando el texto de una determinada sección te lo autorice. El arco es un arma muy útil, pues así puedes herir a distancia a un enemigo. Sin embargo, no cabe usarlo en los combates cuerpo a cuerpo. Por eso es muy aconsejable que te proveas también de un arma adecuada para ese tipo de combates, como por ejemplo una espada o una maza.

Para poder utilizar un arco debes tener un carcaj y al menos una flecha. Cada vez que uses el arco, descuenta una flecha de la cantidad que has anotado en tu *Carta de Acción*. Naturalmente no podrás utilizar el arco cuando se te hayan agotado las flechas, pero es posible que durante la aventura se te presente la oportunidad de reponer tu provisión de flechas.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas, podrás sumar 3 al número que obtengas en la *Tabla de la Suerte* al hacer uso del arco. Si entablas combate armado

[2]La nueva edición de los libros por parte de la editorial Mongoose Publishing clarifica que 'Sólo puedes usar un Arma al mismo tiempo durante el combate.'

únicamente con el arco, deberás restar 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y luchar sólo con las manos.

Objetos de la mochila

Durante tu viaje descubrirás diversos objetos útiles que puedes querer conservar (recuerda que sólo puedes llevar 8 objetos a la vez en la mochila). Tienes la posibilidad de cambiarlos o desecharlos en cualquier momento en que no estés en combate.

Objetos Especiales

Los Objetos Especiales no se portan en la mochila. Cuando descubras uno, se te dirá cómo llevarlo. Si has concluido con éxito anteriores libros de la serie *Lobo Solitario*, es posible que ya poseas algunos Objetos Especiales.

Doce es el número máximo de Objetos Especiales que puedes llevar en una aventura del Maestro del Kai. Se te permite guardar en tu monasterio del Kai otros Objetos Especiales que tengas.

Coronas de Oro

La moneda de curso legal en Eru es la Luna, pero se acepta con facilidad la Corona de Oro al cambio de 4 Lunas por cada Corona de Oro.

Comida

Necesitarás comer regularmente durante tu aventura. Si no tienes comida cuando se te ordene comer perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Si has elegido como una de tus destrezas la Disciplina del Magnakai del Arte de Cazar, no tienes necesidad de tachar una comida cuando se te dé la orden de comer.

Poción de Laumspur

Es una pócima que puede devolverte 4 puntos de RESISTENCIA de tu total si la tomas después de un combate. Sólo tienes cantidad suficiente para una dosis. Si durante la aventura encuentras otras pociones curativas, se te informará de sus efectos. To-

das las pócimas son objetos de la mochila.

Reglas para los Combates

Habrá ocasiones durante tu aventura en que tendrás que luchar con algún enemigo. La DESTREZA EN EL COMBATE y los puntos de RESISTENCIA del enemigo se indican en el texto. El propósito de Lobo Solitario en los combates es matar al enemigo reduciendo a cero sus puntos de RESISTENCIA con pérdida mínima de sus propios puntos de RESISTENCIA.

Al comienzo del combate, anota los puntos de RESISTENCIA de Lobo Solitario y de su enemigo en las casillas correspondientes a resultados de los combates en la *Carta de Acción*.

La secuencia de un combate es la siguiente:

1. Suma al total de tu actual DESTREZA EN EL COMBATE los puntos que hayas ganado gracias a tus Disciplinas del Magnakai y a los Objetos Especiales.
2. Resta de lo que obtengas la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El resultado es tu puntuación en el combate. Anótala en la *Carta de Acción*.
   Ejemplo
   Lobo Solitario (DESTREZA EN EL COMBATE 15) es atacado por Monstruo Nocturno (DESTREZA EN EL COMBATE 22). No existe la posibilidad de que Lobo Solitario eluda el combate. Por tanto, debe resistir y luchar cuando el mencionado ser se precipite sobre él. Lobo Solitario posee la Disciplina del Magnakai de Acometida Psíquica, a la que no es inmune el Monstruo Nocturno. Así que Lobo Solitario suma 4 puntos a su DESTREZA EN EL COMBATE, cuyo total será, por consiguiente, 19.
   De ese total resta la DESTREZA EN EL COMBATE del Monstruo Nocturno, con lo que resulta una puntuación de

-3 (19–22 = -3), que es anotada en la *Carta de Acción*.

3. Una vez que has obtenido tu puntuación en el combate, elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.
4. Consulta la Tabla de resultados de los combates. En la hilera superior de recuadros figuran las distintas puntuaciones posibles de los combates. En la primera columna de la izquierda y en la última de la derecha aparecen los números correspondientes al que has elegido al azar en la *Tabla de la Suerte*. Busca la casilla en la que se crucen la línea vertical trazada desde el recuadro superior donde aparezca tu puntuación en el combate y la línea horizontal trazada desde el número que hayas elegido al azar en la *Tabla de la Suerte*. En esa casilla encontrarás los puntos de RESISTENCIA que han perdido Lobo Solitario y su enemigo en este asalto. (E representa los puntos perdidos por el enemigo; LS, los puntos perdidos por Lobo Solitario).
   Ejemplo
   La puntuación en el combate entre Lobo Solitario y Monstruo Nocturno ha quedado fijada en -3. Si el número sacado en la *Tabla de la Suerte* es un 6, entonces el resultado del primer asalto del combate es:

   > Lobo Solitario pierde 3 puntos de RESISTENCIA.
   > Monstruo Nocturno pierde 6 puntos de RESISTENCIA.

5. Anota en la *Carta de Acción* los cambios experimentados por los puntos de RESISTENCIA de los participantes en el combate.
6. A no ser que se te den otras instrucciones o que tengas la opción de eludir el combate, ahora comienza el siguiente asalto.
7. Repite la secuencia desde el apartado 3.

Este proceso de combates continúa hasta que los puntos de RE-

SISTENCIA del enemigo o de Lobo Solitario queden reducidos a cero. En ese momento el que tenga cero puntos es declarado muerto. Si el muerto es Lobo Solitario, la aventura habrá terminado. Si el muerto es el enemigo, Lobo Solitario continúa la aventura, pero con sus puntos de RESISTENCIA disminuidos.

Al final de este libro aparece un resumen de las reglas para los combates.

Eludir el combate

Durante la aventura se te dará a veces la oportunidad de eludir el combate. Si ya has comenzado un asalto y decides rehuirlo, calcula el resultado de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo a consecuencia de ese asalto no se contabilizan si tú te evades. Únicamente Lobo Solitario puede perder puntos de RESISTENCIA durante ese asalto, pero ése es el riesgo que supone escaparse. Sólo podrás huir si el texto de la sección correspondiente te permite hacerlo.

Niveles de Adiestramiento del Magnakai

La lista siguiente es una guía de los rangos y títulos conseguidos por los Maestros del Kai en cada estadio de su adiestramiento. A medida que vayas terminando con éxito las distintas aventuras de Lobo Solitario en la serie del Magnakai, adquirirás una Disciplina más del Magnakai y progresarás en el camino hacia la última distinción de un guerrero del Kai: Gran Maestro del Kai.

1. Maestro del Kai
2. Maestro Senior del Kai

3. Maestro Superior del Kai *(con este nivel de adiestramiento comienzas como Lobo Solitario las aventuras del Magnakai).*
4. Primado
5. Tutor
6. Principal
7. Mentor
8. Vástago del Kai
9. Archimaestro
10. Gran Maestro del Kai

Círculos de la Ciencia del Magnakai

En los años anteriores a su matanza, los Maestros del Kai de Sommerlund se dedicaron al estudio de las Disciplinas del Magnakai. Estas Disciplinas estaban agrupadas en clases de adiestramiento denominadas 'Círculos de la Ciencia'. Dominando las Disciplinas de un determinado Círculo de la Ciencia, un Maestro del Kai desarrollaba su pericia para la lucha (DESTREZA EN EL COMBATE) y su fuerza física y mental (RESISTENCIA) hasta un nivel que ningún guerrero normal podía alcanzar de otro modo.

A continuación se enumeran los cuatro Círculos de la Ciencia del Magnakai y las Disciplinas que se deben dominar para completarlos.

Círculo de Fuego

Maestría en el Manejo de Armas y Arte de Cazar

Círculo de Luz

Control Animal y Medicina

Círculo de Solaris

Invisibilidad, Arte de Cazar y Sentido de Orientación

Círculo del Espíritu

Acometida Psíquica, Pantalla Psíquica, Concentración y Adivinación

Al completar un Círculo de la Ciencia, puedes sumar a tu DESTREZA EN EL COMBATE y a tu RESISTENCIA los puntos de bonificación que se indican a continuación.

Bonificación de los Círculos de la Ciencia

Círculo de Fuego

+1 DC +2 PR

Círculo de Luz

0 DC +3 PR

Círculo de Solaris

+1 DC +3 PR

Círculo del Espíritu

+3 DC +3 PR

Las bonificaciones que adquieras por completar un Círculo de la Ciencia se suman a tus puntuaciones básicas de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA.

Progresos en las Disciplinas del Magnakai

Conforme asciendas a niveles superiores de adiestramiento, comprobarás que tus destrezas mejoran progresivamente. Si eres un Maestro del Kai que has alcanzado el rango de Primado (cuatro Disciplinas), Tutor (cinco Disciplinas), Principal (seis Disciplinas) o

Mentor (siete Disciplinas), te beneficiarás del perfeccionamiento de las siguientes Disciplinas del Magnakai:

Primado

Control Animal

Los Primados con esta Disciplina del Magnakai son capaces de rechazar a un animal que trate de agredirles, bloqueando sus sentidos del gusto y del olfato. El nivel de éxito depende del tamaño y de la ferocidad del animal.

Medicina

Los Primados con esta Disciplina poseen la capacidad de demorar el efecto de cualquier veneno con que entren en contacto. Aunque un Primado del Kai con esta Disciplina no consiga neutralizar un tósigo, podrá retrasar su acción y disponer de más tiempo para hallar un antídoto o curación.

Arte de Cazar

Los Primados con esta Disciplina experimentan un aumento en su agilidad y son capaces de trepar sin el empleo de cuerdas o de ningún otro artilugio.

Acometida Psíquica

Los Primados con la Disciplina del Magnakai de Acometida Psíquica pueden desencadenar, mediante la concentración de sus poderes psíquicos en un objeto, unas vibraciones capaces de neutralizarlo o aniquilarlo.

Concentración

Los Primados con la Disciplina de Concentración pueden ofrecer una resistencia a los efectos nocivos de gases y humaredas mayor que la que ejercían antes.

Tutor

Maestría en el Manejo de Armas

Cuando pelean desarmados, los Tutores son capaces de emplear con gran eficacia destrezas defensivas. Al iniciar un combate sin armas, los Tutores sólo pierden 2 puntos de su DESTREZA EN EL COMBATE en vez de los 4 habituales.

Invisibilidad

Los Tutores son capaces de aumentar las posibilidades de de esta Disciplina cuando se oculten de un enemigo, atrayendo su atención hacia un lugar diferente de aquel en el que se esconden. La eficacia de esta destreza aumenta a medida que crece el rango del Maestro del Kai.

Sentido de Orientación

Los Tutores con esta Disciplina pueden detectar la emboscada de un enemigo a 500 metros de distancia, a no ser que sea bajo su nivel de RESISTENCIA debido al gran número de heridas experimentadas o a la falta de alimentos.

Pantalla Psíquica

Los Tutores con esta Disciplina desarrollan unas defensas mentales contra hechizos mágicos y telepatía hostil. Esta destreza aumenta su eficiencia a medida que crece el rango del Maestro del Kai.

Adivinación

Los Tutores que poseen esta Disciplina del Magnakai son capaces de reconocer en objetos o seres sus virtudes o destrezas mágicas. Sin embargo, el perfeccionamiento de esta Disciplina queda anulado si el objeto o ser en cuestión se halla protegido contra la detección.

Principal

Control Animal

Los Principales con esta Disciplina son capaces de llamar a un animal de los bosques (si se halla próximo) para les ayude, bien en un combate, bien como mensajero o guía. El número de animales a los que es posible recurrir se eleva a medida que aumenta el rango del Maestro del Kai.

Invisibilidad

Los Principales con esta Disciplina pueden enmascarar cualquier sonido que hagan en sus desplazamientos.

Arte de Cazar

Los Principales con esta Disciplina del Magnakai son capaces de intensificar su capacidad visual a voluntad, pudiendo alcanzar una visión telescópica.

Acometida Psíquica

Los Principales que empleen esta Disciplina en combate pueden confundir a un enemigo, sembrando la duda en su mente. La eficacia de esta Disciplina aumenta a medida que crece en rango el Maestro del Kai.

Concentración

Los Principales con esta Disciplina pueden apagar incendios tan sólo con la fuerza de su voluntad. El tamaño y el número de fuegos que quepa extinguir mediante el empleo de la Concentración aumenta a medida que se eleva el rango los Maestros del Kai.

Mentor

Maestría en el Manejo de Armas

Los Mentores con Maestría en el Manejo de Armas obtienen mayor precisión en el empleo de armas lanzadas, tanto proyectiles enviados por algún artefacto (por ejemplo, un arco) como arrojadas con la mano (por ejemplo, una daga). Cuando se utiliza un arco a un arma arrojadiza y se indique que hay que elegir un número de la *Tabla de la Suerte*, habrás de añadir 2 al número escogido si eres Mentor con la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas.

Medicina

Los Mentores con esta Disciplina son capaces de neutralizar los efectos de cualquier veneno o tóxico con que entren en contacto.

Sentido de Orientación

Los Mentores que posean esta Disciplina del Magnakai pueden cruzar a pie cualquier tipo de terreno sin dejar rastro alguno, aunque se halle cubierto de nieve.

Pantalla Psíquica

Los Mentores con esta Disciplina pueden protegerse de los espíritus malignos y de otros seres incorpóreos que les ataquen con energía psíquica. La eficacia de esta Disciplina aumenta a medida que se eleva el rango del Maestro del Kai.

Adivinación

Los Mentores que poseen esta Disciplina son capaces de detectar los residuos psíquicos que queden en un sitio en que se haya desarrollado un acontecimiento espectacular como una batalla, un asesinato o un sacrificio o una ceremonia rituales. Meditando en la escena del hecho, un Mentor del Kai puede ver el suceso aunque hubiese ocurrido en un remoto pasado.

La naturaleza de otros avances adicionales y la forma en que afectan a tus Disciplinas del Magnakai serán indicadas en el apartado correspondiente a «Progresos en las Disciplinas del Magnakai» de los próximos libros de Lobo Solitario.

La Sabiduría del Magnakai

En tu empeño por recobrar las tres últimas Piedras de la Ciencia Nyxator de las garras de los Señores de la Oscuridad tropezarás con peligros mortales. Las malignas huestes de Helgedad recurrirán a sus fuerzas más brutales para frustrar tu búsqueda del Magnakai. Toma notas conforme vayas avanzando a lo largo del relato porque te serán de gran utilidad en ésta y en próximas aventuras.

Muchos de los objetos que encontrarás te ayudarán en tu misión. Algunos Objetos Especiales te serán útiles en éste y en futuros libros de Lobo Solitario y otros no, así es que escoge con atención los que decidas conservar.

Elige con cuidado tus tres Disciplinas del Magnakai, pues con una sabia elección cualquier jugador será capaz de llevar a cabo la tarea, por reducidas que sean sus puntuaciones iniciales de DESTREZA EN EL COMBATE y de RESISTENCIA. Haber concluido con éxito anteriores aventuras de Lobo Solitario, aunque represente una ventaja, no es esencial para triunfar en esta aventura del Magnakai.

La restauración del Kai y el futuro de tu patria dependen del éxito de esta misión. Que el espíritu de tus antepasados y la sabiduría del gran dios Kai te guíe en el sendero del Magnakai.

¡Buena suerte!

1

Comienza un día de pleno verano cuando partes a caballo de Tahou. Desde tu victoria sobre Zajan Kimah, tu aparición en un lugar público ha bastado para provocar aclamaciones espontáneas de los naturales del país, que te consideran su salvador. Pero en esta cálida y soleada mañana abandonas la ciudad inadvertido puesto que pareces un mensajero más.

El uniforme militar que vistes y el caballo blanco que montas son parte de una compleja estratagema urdida por los Ancianos Magos. Para que Gnaag, señor de la Oscuridad, crea que vuelves a Sommerlund, has dejado a tu amigo Banedon tu manto y tu guerrera del Kai. Disfrazado como si fuera tú, saldrá esta tarde para Sommerlund a bordo de su nave volante Jinete del Cielo. Se celebrará una ceremonia para solemnizar su partida y le aguarda otra en la ciudadela del rey en Holmgard. Gnaag ha jurado matarte; es una promesa, trocada en obsesión, que le atormenta como una herida emponzoñada. Se confía en que la publicidad prestada al viaje de Banedon oriente hacia el norte las miradas vengativas de Gnaag y aumente considerablemente tus probabilidades de éxito en Torgar.

Tu cabalgada concluye en Firina. Allí subes a una gabarra que te lleva río abajo hasta el puerto de Talón. En donde recibes noticia de una rebelión en Barrakeesh, la capital de Vassagonia, e informes sobre la súbita retirada de todas las tropas vassagonas de las tierras que invadieron al comienzo de la guerra. Eso conviene a la lucha contra los señores de la Oscuridad, porque Vassagonia era su único gran aliado. Pasas una noche en Talón antes de adquirir pasaje en un mercante que atraviesa el Tentarías y cinco días después desembarcas en Garthen, la capital de Talestria.

Talestria fue desbordada en los primeros días de la guerra, pero el vecino país de Palmyrion acudió rápidamente en su ayuda. Unidos, los ejércitos de Talestria y de Palmyrion lucharon en

las llanuras al norte de Garthen contra las hordas invasoras que mandaba Zegron, el caudillo de Ogia. Los combates se sucedieron feroces durante tres días y tres noches y los aliados se vieron en apuros para resistir el número avasallador de enemigos que les acometían. Mas en la mañana del cuarto día la llegada inesperada del ejército de enanos de Bor decidió la derrota de Zegron. Sus poderosas fuerzas quedaron aniquiladas y los supervivientes, implacablemente perseguidos, huyeron en desbandada hacia el norte. Las últimas noticias informan de la captura por parte de los aliados de una gran fortaleza de Ogia y de su avance ininterrumpido hacia el oeste a lo largo del sendero de Blackshroud.

La corte de la reina Evaine se sentiría muy honrada en acogerte, pero el secreto es vital para el éxito de tu empresa. En consecuencia, rehuyes el palacio real y te alojas en una humilde taberna de los muelles. Allí buscas el modo de llegar hasta Eru a bordo de un bergantín que parte rumbo a Humbold, la capital de Eru, con la marea del mediodía siguiente. En cuanto llegas, te diriges al barrio viejo de la ciudad, en donde los Ancianos Magos te han preparado una reunión clandestina con el Príncipe Graygor. Este joven te aguarda pacientemente en el sótano de un almacén abandonado. Como tú, viste ropas de mensajero para poder ir de incógnito por las calles de la población. Te saluda, disponiendo su mano en diagonal sobre su pecho, y te asegura que sólo él conoce tu verdadera identidad. Durante más de una hora estudiáis tus planes y escuchas el relato que el Príncipe te hace de los acontecimientos que quebraron la paz de Eru. Hace dos años, renegados drakkarim de las Hammerlands atacaron y conquistaron su ciudad septentrional de Luomi. Los habitantes fueron exterminados y el sagrado templo de Luomi, en torno del cual se fundó la urbe, fue saqueado y quemado hasta los cimientos. Sólo recientemente había sabido de los Ancianos Magos que el antiguo templo conservaba la Piedra de la Ciencia de Luomi, una de las tres ahora guardadas en Torgar. En el momento del ataque,

el ejército del Príncipe era demasiado menguado para rechazar a los invasores y se vio obligado a abandonar la ciudad, así como la población fronteriza de Cetza. Pero en el pasado mes sus fuerzas se habían unido con las del rey Sarnac de Lencia y juntas habían recobrado Luomi y obligado a retroceder al barón Shinzar y a sus rebeldes de las Hammerlands hasta Cetza, a menos de cincuenta kilómetros de la frontera.

El Príncipe te invita a acompañarle a Luomi, en donde ha de volver a desempeñar el mando de su ejército y conducirlo al combate. Te proporciona un excelente corcel eruano y un nuevo disfraz que te permitirá viajar por Eru sin llamar la atención sobre tu persona.

Vestido como un rastreador eruano, miembro de una selecta unidad que opera en los abruptos territorios próximos a la Ciénaga Infernal, cabalgas hacia el norte con el séquito del Príncipe y llegas a la ciudad cinco días más tarde. Casas, cuadras, tabernas y el propio Ayuntamiento rebosan de caballeros y guerreros. Mas, a pesar del hacinamiento y de la escasez de sus raciones, los soldados de Eru y de Lencia tienen una excelente moral porque al día siguiente marcharán contra un enemigo al que ya han vencido en combate y la mayoría se muestran ansiosos de concluir la tarea de una vez por todas. Te alojan en la ciudadela principal de Luomi y aquella noche, tras haber celebrado el Príncipe un consejo de guerra con el rey Sarnac, te reúnes con él a solas para hablar de la siguiente etapa de tu búsqueda.

'Hay dos modos de llegar a Torgar' dice el Príncipe, mientras estudias el mapaque te entregó el senado de Tahou. 'Puedes cruzar el río Brol y dirigirte hacia el norte a través del bosque de Moggador, o ir a Pirsi y buscar a Sebb Jarel. Es el jefe de una banda de valientes guerrilleros que han acosado y resistido a los drakkarim desde su invasión. Si existe un camino hasta Torgar entre la Ciénaga Infernal y la isla de los Espíritus, él lo conocerá.'

Estudias las opciones y te preguntas por qué no te ha sugerido

el Príncipe la ruta más simple de todas: hacia el norte a través de la isla de los Espíritus. Cuando la mencionas, agita ominosamente la cabeza. 'La isla está maldita,' dice, señalándola en el mapa con un dedo acusador. 'Pocos son los que han salido con vida de aquel lugar terrible. Y de los escasos infelices que sobrevivieron, sólo uno se mantiene cuerdo. Su nombre es Sebb Jarel.'

Al día siguiente te levantas al alba y te dispones a iniciar tu viaje a Torgar. Puedes elegir entre dos caminos: cabalgar hasta Pirsi y buscar a Sebb Jarel, jefe de los guerrilleros y único hombre capaz de guiarte a través de aquellas traicioneras soledades; o acompañar al Príncipe Graygor en su lucha en Cetza. Si su ejército derrota a los drakkarim y les obliga a retirarse, quedará libre el paso del río Brol y podrás llegar hasta Torgar al amparo del bosque de Moggador. Consulta el mapa que figura al principio del libro antes de decidir qué camino tomar.

Si deseas ir a Pirsi, **pasa al 176**.

Si decides acompañar al Príncipe Graygor a la batalla de Cetza, **pasa al 308**.

2

Empleando tu maestría de Concentración apagas las llamas que queman tu brazo e inmediatamente te dispones a ayudar a los guerreros de Palmyrion que han sobrevivido a tan devastador ataque. Menos de la mitad son capaces de permanecer en pie, pero consigues formarles a tiempo en un círculo defensivo ante los drakkarim que se lanzan al ataque.

Drakkarim Garrison: Destreza en el Combate 26 Resistencia 39

Si vences en la lucha, **pasa al 332**.

3

El miedo torna a hacer un nudo en tu estómago al detectar el olor de akataces vivos. Instintivamente te arrojas al suelo cuando una masa gris y contraída pasa sobre ti y se estrella de cabeza contra la maleza. Estás ileso pero comprendes que ese perro es simplemente el primero de muchos que corren hacia esa parte del bosque, atraídos por la sangre de sus semejantes y el rastro de tu cuerpo. Antes de que pueda recobrarse de su fallido ataque, te pones en pie y echas a correr.

Pasa al 31..

4

Una hora antes del amanecer abandonas Cetza y cabalgas por las praderas que descienden suavemente hacia el río Brol. La luna llena y las primeras luces del alba te ayudan a identificar las características del terreno que te mencionó el Príncipe Graygor para que te guiasen hasta un vado próximo a una abandonada mina de cobre. Sus orientaciones demuestran ser acertadas y a media mañana llegas a un promontorio desde donde se domina el vado y un puñado de cabañas mineras en ruinas.

Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de cazar y has alcanzado el rango del Kai de principal u otro superior, **pasa al 324.**.

Si tienes la Disciplina del Magnakai de Sentido de orientación y has conseguido el rango del Kai de tutor o más, **pasa al 241.**.

Si no posees ninguna de esas destrezas o no has alcanzado todavía esos rangos, **pasa al 108.**.

5

Adviertes que hay un lugar por donde un tirante pasa directamente sobre la bola de llamas verdes. Si pudieras trepar hasta ese sitio, serías capaz de tender tus manos bajo las Piedras de la Ciencia. Paido podría destruir entonces las varillas de cristal y las Piedras de la Ciencia, libres de los rayos energéticos, caerían en tus manos.

Es un plan audaz pero confías en que tenga éxito.

Pasa al 40..

6

Ilustración I

Compartes el caballo del oficial mientras todo el destacamento vuelve por donde vino. El camino asciende constantemente entre los montes hacia un promontorio de amarilla roca y cuando llegas a la cima divisas por vez primera la terrible fortaleza de Torgar.

Sus murallas se alzan al borde mismo de un barranco, excavado a lo largo de los siglos por la fuerza de las aguas. Un puente natural de grandes piedras salva esa negra sima; constituye el único medio para llegar a Torgar por el sur. Su posición y sus defensas parecen haberla hecho inaccesible. Domina el único camino que lleva a las tierras áridas de Ghatan, y quienes se atrevan a seguir por esa vía han de pasar por el puente natural de rocas y la gran puerta de hierro de la ciudad.

Pocos fueron los que en el pasado se aventuraron de buen grado hasta Torgar, pero ahora el puente y sus cercanías bullen de hombres. Son los soldados de Talestria y Palmyrion y han llegado con sus máquinas de guerra para poner sitio a la hosca fortaleza drakkar.

La sombría ciudad-fortaleza de Torgar.

El oficial de batidores espolea su cabalgadura, alejándose del promontorio, y te conduce hacia unas tiendas alzadas en una meseta desde la que se dominan las obras del asedio. Unos caballeros se adelantan para tomar las riendas del caballo. Desmontas con el oficial y en pos de él penetras en la mayor de las tiendas.

Si en una anterior aventura de Lobo Solitario visitaste el país de Talestria, **pasa al 45**.

En caso contrario, **pasa al 346.**.

7

El capitán emite un gruñido en signo de aprobación y te devuelve el saludo. Entonces repara en tu anillo y de repente su talante se torna mucho más cordial. Ordena a sus hombres que bajen sus pistolas y de mala gana le obedecen.'Ven' te dice, poniéndote una mano en el hombro. 'Debes de estar sediento tras todo un día de cabalgar.'

Abre de un empujón la puerta de la taberna y alza una desgastada cortina de cuero. Una docena de pares de ojos se vuelven cuando entras, te examinan brevemente y después te olvidan.

'Veo que has venido a Pirsi con la protección del Príncipe' declara el capitán, observando el anillo cuando levantas la jarra de cerveza que ha puesto ante ti. '¿Qué noticias traes de la Corte?'

'Estoy aquí en misión, una misión secreta y de gran importancia' respondes precavidamente 'Tengo que hablar con Sebb Jarel porque sólo él puede ayudarme a llevar a cabo la tarea. No me hallo en libertad de decir más.'

El capitán te mira sorprendido. 'Es extraño, soldado, que el Príncipe Graygor haya confiado semejante responsabilidad a alguien de tu rango. Si esperas que te conduzca a Jarel, tendrás que convencerme primero de que eres un rastreador. Ese bandido del barón Shinzar ya ha enviado a hombres en busca de Jarel,

con la misión de asesinarle. Quiero pruebas de que no eres uno de sus agentes.'

Observa por encima de tu hombro la barra de la taberna y, parpadeando tres veces, hace una señal al dueño. El clic metálico de una ballesta al montarla y tu sexto sentido del Kai te advierten que el arma apunta ahora a tu espalda. 'Dime, soldado, ¿en dónde te adiestraste como rastreador? ¿Fue en Humbold, en Sharwhan o en Testla?'

Si has completado el Círculo de la Ciencia del Espíritu, **pasa al 46**.

Si no posees aún la maestría de ese Círculo de la Ciencia, habrás de arriesgarte a aventurar una respuesta.

Si respondes 'Humbold', **pasa al 111**.

Si respondes 'Sharwhan', **pasa al 287**.

Si respondes 'Testla', **pasa al 152**.

8

Espoleas a tu montura ladera abajo y galopas por el sendero cubierto de matojos que conduce al vado. Las cabañas de troncos están envueltas en el silencio pero, cuando llegas a su altura, un hosco gruñido quiebra la ilusión de tranquilidad y una nube de flechas hiende el aire.

Una de las negras saetas se clava en el cuello de tu caballo. Relincha de dolor y se desploma de rodillas, arrojándote al río. Tragas agua helada mientras, tosiendo y maldiciendo, pugnas por ponerte en pie. Ves entonces a los individuos que te han tendido esta emboscada y que se precipitan ahora fuera de la cabaña más próxima. Vienen corriendo hacia ti y algunos aprestan sus arcos.

Si posees un arco y deseas emplearlo, **pasa al 131**.

Si prefieres tratar de escapar, cruzando por el vado, **pasa al 166**.

Si optas por empuñar un arma y disponerte para el combate, **pasa al 251**.

9

Cuando la flecha está a punto de alcanzarle el barón se vuelve de repente hacia los suyos y la saeta resbala sobre la hombrera de su armadura, engarzada a su peto. Alertado, gira en redondo y clava en ti sus ojos. Su roja hacha reluce como el sol a través de la humareda del combate.

Si posees la Sommerswerd, **pasa al 113**.

Si no tienes ese Objeto Especial, **pasa al 126**.

10

Una maligna sonrisa se extiende por el rostro de Roark cuando finalmente acude en su ayuda el señor de los Demonios. Asestas un golpe a ese ser pero sólo sirve para que haga pedazos tu arma. Irritado por tu audacia, Tagazin salta sobre ti y hunde profundamente sus colmillos en tu pecho. El dolor estalla en todo tu cuerpo pero pronto mengua con el frío entumecedor de la muerte.

Tu vida y tu búsqueda concluyen aquí.

11

Vencidos y ensangrentados, los krorn supervivientes retroceden entre chillidos mientras te adelantas hacia ellos sobre los ca-

dáveres de sus hermanos. El barón Shinzar grita airado y alza su hacha. Se abre camino entre sus maltrechas huestes y se planta ante ti, bramando como un poseso: '¡Ay de ti, maldito eruano!'

Te acomete con su hacha, dirigida a tu cabeza. Paras el golpe con tu arma, pero ésta queda destruida entre una lluvia de chispas (bórrala de tu *Carta de Acción*): El hacha del barón fue forjada por artes de brujería. Cuando la alza de nuevo, te dispones a esquivar su caricia mortal.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de cazar, suma 2 al número que hayas escogido.

Si tu total se halla ahora comprendido entre 0 y 3, **pasa al 310**.

Si es 4 o más, **pasa al 229**.

12

Empleas tu destreza para intensificar tu visión, concentrada en los jinetes que avanzan. Adviertes que llevan sobrevestes de rojo y gris, en las que lucen bordado un escudo con una mano abierta. Los únicos jinetes que visten ese uniforme son los de la caballería de Talestria.

Si deseas saludar a esos jinetes, **pasa al 61**.

Si prefieres ocultarte bajo el puente, **pasa al 322**.

13

Recurriendo a tus destrezas del Kai, te fundes con las sombras y permaneces absolutamente quieto. Aparece el Caballero de la

Muerte, llenando el arco con toda su corpulencia. Recoge el venablo con su manopla de hierro, se vuelve y abandona la zanja, gruñendo y maldiciendo de su descuido mientras pugna por subir, agobiado por el peso de su armadura.

Aguardas unos veinte minutos antes de abandonar tu escondrijo y seguir zanja adelante.

Pasa al 124.

14

Concentras tu destreza del Kai en la mano de Adamas, pero no puedes ver cuál es la posición de la moneda. Todo lo que detectas es una intensa aura mágica, indicadora de que se halla protegida mágicamente. No tienes otra opción que la de suponer su posición.

Si deseas pedir 'cara', **pasa al 330**.

Si deseas pedir 'cruz', **pasa al 212**.

15

Aterrizas violentamente entre las raíces y las zarzas y ruedas para aminorar el efecto del impacto. Agudos espinos arañan tus manos y rodillas (pierdes 1 punto de RESISTENCIA) pero por lo demás te hallas ileso. Recoges al punto tu equipo y te adentras en el bosque espectral.

Pasa al 50.

16

De la callejuela parte un pasadizo y escapas por allí, apartando a un hammerlandés que aparece de repente en un portal. Mientras huyes hacia el centro de la población, te llegan los gritos de los tuyos y el entrochar de las armas. El pasadizo conduce a una calle más ancha, en una de cuyas esquinas se alza un edificio semejante a un granero. Acurrucado junto a una ventana del piso superior hay un francotirador drakkar con una flecha dispuesta en su arco. En cuanto te ve aparecer lanza la flecha contra ti.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de cazar, suma 3 al número que hayas escogido.

Si tu total se halla ahora comprendido entre 0 y 2, **pasa al 264**.

Si se encuentra entre 3 y 5, **pasa al 121**.

Si es 6 o más, **pasa al 319**.

17

'¡Naog daka!'brama a tus espaldas una voz en el corredor.

Te vuelves para hallar a dos guerreros drakkarim, ambos armados con ballestas cargadas. Lentamente dejas caer una mano hacia el arma pero tu movimiento no pasa inadvertido. De repente, tu cabeza estalla de dolor y la oscuridad se extiende ante tus ojos cuando eres empujado hasta la puerta por la fuerza de la flecha que ha penetrado en tu cráneo. La muerte es instantánea.

Tu vida y tu búsqueda concluyen aquí.

18

Diriges a tu caballo por el sendero pedregoso que serpentea aguas arriba hacia las estribaciones de la sierra de Eru. Mediada la tarde ya has recorrido varios kilómetros de terreno difícil y de repente te ves ante la entrada de una increíble garganta. Rebosa de flores silvestres tan abigarradas que te deslumbran con sus colores. El aroma que exhalan es extremadamente fuerte y sientes un tremendo apremio de desmontar y tenderte a dormir entre aquellas bellas flores.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Concentración y has alcanzado el rango de primado u otro superior, **pasa al 83**.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina, **pasa al 255**.

Si no tienes ninguna de esas destrezas, **pasa al 167**.

19

Aumenta el frío cuando cae la noche sobre el calvero. Privado de sueño la noche anterior, te sientes ahora muy cansado y te dispones a reposar, apoyando la espalda en el muro cubierto de musgo del templo. Ya medio dormido, adviertes sin embargo que algo se mueve en la linde de los árboles. Como fantasmas en una pesadilla, distingues sombras en la neblina que envuelve los pinos.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Pantalla psíquica y has alcanzado el rango de mentor, **pasa al 93**.

Si no tienes esa destreza o no has logrado aún tal nivel de adiestramiento del Kai, **pasa al 228**.

20

Tagazin se estremece cuando los golpes del Sommerswerd le privan de su fuerza sobrenatural. Palidece su cuerpo hasta tornarse casi transparente y leves columnas de humo se alzan de su piel como si estuviese evaporándose lentamente. Retrocede hasta el centro del templo y de un salto sube al bloque de mármol. Oyes un chillido aterrador y de repente la sombría estancia queda inundada por una luz cegadora. Estallan truenos y tiemblan los muros. Aterrados, Roark y los suyos huyen por la destrozada puerta y escapan escalera arriba. Del bloque de mármol brotan rayos zigzagueantes que arrancan grandes pedazos de roca de las paredes y el aire se llena de un hedor que amenaza con ahogarte. Empavorecido, corres a la escalera mientras el espíritu derrotado del Señor de los Demonios da rienda suelta a su despecho en la cámara.

Pasa al 341.

21

Llegas al cuartel general del rey Sarnac sólo para descubrir que no se encuentra allí. Ha asumido personalmente el mando de sus caballeros montados y les ha lanzado contra los refuerzos enemigos. Desde lo alto de la colina puedes ver que en las praderas al sur de Cetza se desarrolla una gran batalla de caballería. Entre las veloces líneas de los jinetes de armadura, en el corazón mismo de la pelea, ondea el pabellón real. Te sería imposible llegar hasta el rey y pedirle que salvara al Príncipe.

Preocupado por el tiempo que has perdido, haces volverse a tu caballo y te diriges a donde se hallan las reservas del Príncipe, resuelto ahora a asumir su mando.

Pasa al 49.

22

Tu destreza del Kai te advierte que esas figuras encapuchadas poseen poderes mágicos. Los globos de cristal contienen una mezcla volátil de fósforo y petróleo. Si se rompen, estallarán de inmediato en llamas al contacto con el aire.

Si posees un arco y deseas lanzar una flecha contra uno de los globos, **pasa al 293**.

En caso contrario, **pasa al 199**.

23

Apartas la cortina, salvas el arco y corres por el pasadizo. Los dos guardianes de la cueva se vuelven para hacerte frente, pero la celeridad de tu fuga no les da tiempo a aprestar sus lanzas. Llegas a la salida, jadeante y temeroso. Distingues entonces a un destacamento montado que llega al campamento. Los jinetes descabalgan, atan sus caballos a unos matorrales y con pasos cansinos se dirigen a la hoguera más grande. Viendo una oportunidad de escapar, corres hacia el primer matorral y te apoderas de las bridas del corcel más próximo. De repente resuena un grito que procede de la entrada de la cueva: los guardianes dan la alarma. Subes a la silla, pero por la angosta vereda que conduce al campamento llega un guerrillero montado que te cierra el paso.

Guerrillero montado: Destreza en el Combate 17 Resistencia 24

Si vences en la pelea, **pasa al 239**.

24

Poco a poco se debilita tu Pantalla psíquica y los fantasmas pueden envolverte en sus serpentinas prolongaciones. Te estremeces de miedo cuando se enroscan tus miembros, helándolos y privándote de tus fuerzas y de la voluntad de resistir. De mala gana te sometes a su caricia entumecedora en un sueño del que nunca despertarás.

Tu vida y tu búsqueda concluyen aquí.

25

Te frotas los ojos y observas en torno a ti el campamento alzado en una hondonada, al pie de una gran montaña de nevada cima. Se halla ocupado por un grupo de guerrilleros que se afanan en atender a sus caballos y en afilar sus armas, embotadas en terribles combates. Tu acompañante te ayuda a desmontar y te conduce a través del campamento hasta una cueva oculta tras un promontorio rocoso. Cuando penetras en la cueva por un pasadizo iluminado con antorchas, oyes el eco de voces lejanas y tu agudo olfato capta el olor de carne asada. El pasadizo concluye en un arco cerrado por una cortina y vigilado por dos hombres con lanzas. Te miran con brusquedad, como si fueses un perro extraviado, pero tu acompañante explica cuál es el propósito que te ha traído y se hacen a un lado para permitirte hablar con su jefe, Sebb Jarel.

Pasa al 38.

26

Una oleada de dolor comienza a envolver tu mente, pero tus defensas psíquicas rechazan el ataque antes de que abrume a tus sentidos; pierdes 1 punto de RESISTENCIA.

El ataque cesa, mas crece tu temor cuando ves al Señor de los Demonios bajo la apariencia de un chacal saltar del bloque de mármol y venir, dando saltos, hacia la puerta.

Si tienes un arco y deseas emplearlo, **pasa al 147**.

En caso contrario, **pasa al 174**.

27

Tu mochila y tus armas llegan indemnes a la maleza que cubre el otro lado de la sima. Libre del engorro, tomas carrera y saltas.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de cazar, añade 3 al número que hayas escogido.

Si tu total se halla ahora comprendido entre 0 y 3, **pasa al 54**.

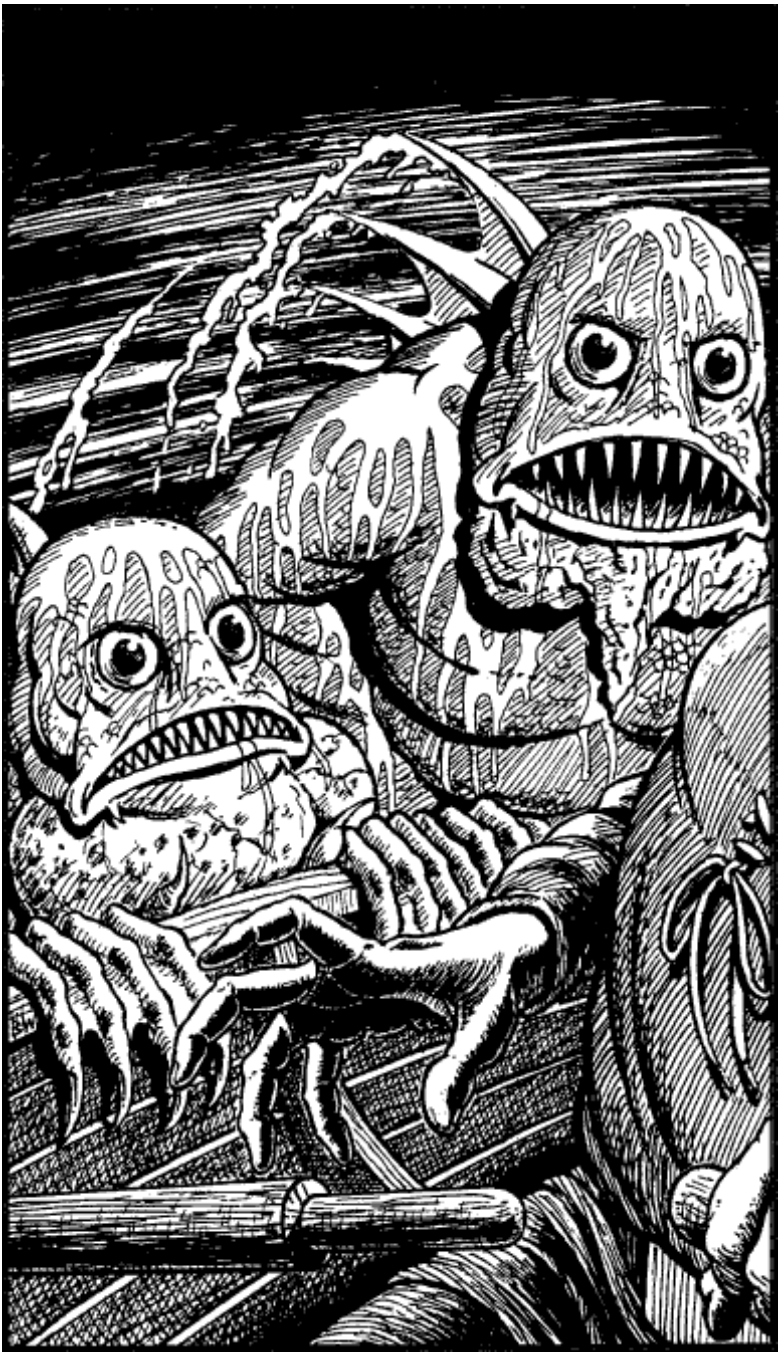
Si es 4 o más, **pasa al 15**.

28

Ilustración II

De repente, una docena de manos palmeadas se aferran a las bordas de la lancha y seis demoníacas cabezas abombadas se alzan del río. Sus moteados cuellos se inflan y desinflan cuando estos seres se izan y lanzan su ataque.

Ciqualis: Destreza en el Combate 29 Resistencia 36



De repente macabros, cabezas abombadas brotan del río.

A menos de que poseas la Disciplina del Magnakai del Arte de cazar, reduce en 3 puntos tu DESTREZA EN EL COMBATE durante el primer asalto debido a la sorpresa de la agresión.

Si vences y la pelea dura cuatro asaltos o menos, **pasa al 169**.

Si vences y la pelea dura más de cuatro asaltos, **pasa al 309**.

29

Al retornar a la tienda del Príncipe Graygor, uno de los heridos te muestra el lugar en que habrás de dormir. Es poco más que un montón de paja sobre el desnudo suelo, pero has dormido en peores sitios que éste y te hallas demasiado cansado para quejarte o buscar un sitio más idóneo.

Si no posees una manta, perderás 1 punto de RESISTENCIA en razón de la incomodidad de la yacija.

Pasa al 280.

30

El toque de la campana anuncia que la entrada de la torre es objeto de un ataque. Adamas y su ejército han llegado al centro de la ciudad y pugnan ahora por penetrar en las mazmorras para liberar a los esclavos. Los Caballeros de la Muerte corren a sus puestos de combate y no advierten vuestra presencia en la cámara.[3]

Pasa al 136.

[3]No hay otra opción que conduce a esta sección del libro. Es exactamente lo mismo que la Sección 299 y por tanto, superflua.

31

Te precipitas entre los árboles y la densa maleza. Los terribles aullidos de los akataces resuenan cada vez más próximos en tus oídos. Los pinos parecen clarear y, tras dejar atrás unos altos matorrales, descubres que el bosque concluye de repente al borde de una abrupta garganta. Te detienes en seco y contemplas el río que corre rápido a unos 30 metros de profundidad.

Un gruñido, peligrosamente cercano, te obliga a girar sobre tus talones. Contemplas a una veintena de horribles perros que ya reptan dispuestos a matarte.

Si deseas quedarte aquí y pelear contra los akataces, **pasa al 81**.

Si prefieres rehuirles, lanzándote a la garganta, **pasa al 340**.

32

Los drakkarim gritan con fuerza tan pronto como ven surgir a Adamas. Al instante, la vanguardia dispara sus ballestas y muchas saetas dan en el blanco. Pese a que mueran muchos drakkarim, otros se disponen a recibir a Adamas con grandes pedruscos. Con agilidad gatuna se desvía a izquierda y a derecha, esquivando el diluvio de piedras que caen con horrísono estruendo. Llega a la puerta ileso, se descuelga del hombro la bolsa y pone en marcha el cristal explosivo. Automáticamente empiezas a contar mientras corre de regreso entre cascotes y cadáveres. Seis…, siete…, ocho. Salta y cuando cuentas nueve salva el parapeto y se tiende junto a ti, jadeante y satisfecho.

Pasa al 301.

33

Tu rapidísima reacción te ha salvado de la hoja mortal. Clavada la daga detrás de ti, Halgar empuña el Látigo que colgaba de su cintura. Las bolitas de cobre de sus trenzadas tiras amenazan destrozar tu rostro.

Halgar: Destreza en el Combate 24 Resistencia 30

En razón de la celeridad del ataque no puedes emplear un arco ni sustraerte a la pelea.

Si vences en la lucha, **pasa al 145**.

34

Arrojas al agua los bhakishs muertos y contemplas empavorecido la Ciénaga Infernal, en donde infinidad de ojos brillan fríamente a la luz de la luna. Un movimiento repentino en el agua te obliga a alejarte de la orilla. Segundos más tarde la sucia superficie espumea cuando un invisible predador se apodera de los cadáveres.

Jarel y tú no os sentís capaces de dormir y pasáis la noche con las armas preparadas, a la espera del alba: pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 101.

35

Clavas tu mirada en los ojos rojos del venenoso ser que poco a poco comienza a dormirse. Se mece, cierra poco a poco las mandíbulas y sume la cabeza entre sus anillos, sucumbiendo por completo a tu orden.

Pasa al 205.

36

Con la destreza y la velocidad legendarias de un Maestro del Kai en combate, lanzas una flecha a la cabeza del francotirador. Profiere un sonido entrecortado cuando se precipita desde la ventana del piso superior con la saeta clavada en el cuello.

Si deseas acercarte para registrar el cadáver, **pasa al 296**.

Si prefieres apresurarte hacia el centro de la población, **pasa al 155**.

37

Has recorrido cosa de un kilómetro cuando, de repente, oyes gritos humanos y relinchos de caballos espantados. Cautelosamente avanzas hasta llegar al borde de una ladera muy pendiente que desciende hasta el emplazamiento de una antigua cantera. Las luces de unas antorchas flamean en el centro de ese cuenco revestido de vegetación, iluminando una lucha terrible y sobrenatural.

Pasa al 266.

38

Tras la cortina del arco se abre una caverna bañada en la luz temblorosa de un fuego de troncos. Cinco hombres se sientan con las piernas cruzadas en torno de las llamas, cortan pedazos de un jabalí suspendido de un espetón y beben vino de una bota que se pasan de uno a otro.

'¿Qué tenemos aquí?' dice uno de rasgos ratoniles al verte.

'Un rastreador, si no me equivoco ' replica otro 'Bien, rastreador, ¿qué te trae a nuestro campamento?'

'He venido a solicitar la ayuda de Sebb Jarel,' respondes. '¿Quién es de vosotros?'

'Yo soy' contesta el hombre ratonil '¿Cómo puedo ayudarte?'

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, **pasa al 157**.

Si no posees esa destreza, **pasa al 275**.

39

Tomas las riendas y con un movimiento rápido y diestro haces girar a tu corcel sobre sus cuartos traseros. El sargento brama una orden y sus hombres se adelantan, confiando en atravesarte con sus espadas antes de que retornen al suelo las patas delanteras de tu caballo. Pero su acoso es demasiado lento para sorprender a un Maestro del Kai. Tu corcel se afirma en el suelo con sus cuatro cascos y galopa a través del anillo de aceros erizados, embistiendo a dos robustos corceles montañeses cuyos jinetes muerden el polvo.

Los guerrilleros te persiguen en tu galope cuesta abajo por un largo y tortuoso camino. Comienzas a dejarles atrás cuando de repente tu caballo pisa en falso y te lanza por las orejas a la espesura del follaje. La densa maleza aminora el impacto y sales ileso, pero tu montura ha sufrido una seria lesión. Introdujo una de las patas delanteras en un profundo hoyo y se la rompió: el pobre animal no puede seguir adelante. Ya divisas a los guerrilleros al galope y te ves forzado a abandonar a tu lisiada montura y escapar a pie. Los gritos de tus perseguidores resuenan cada vez más cerca, maldices tu mala suerte y corres a buscar la protección del bosque.

Pasa al 250.

40

Los corroídos tirantes de hierro vibran violentamente cuando te acercas a la flameante bola verde. Una vez que te hallas en posición, gritas a Paido y, una tras otra, rompe las varillas de cristal.

Pasa al 196.

41

Roark te observa con odio y miedo en sus ojos cuando te precipitas hacia él. 'Ayúdame, amo' gime, alzando inseguro una delgada espada que ha sacado de sus negros ropajes.

El Señor de los Demonios replica a su siervo con un tonante gruñido, pero no apresura su paso para salvarle de tu ataque. Parece disfrutar con el pánico que revela Roark y, cuando le acometes, su gruñido se torna horrible risotada.

Roark: Destreza en el Combate 18 Resistencia 20

Si vences y la pelea dura tres asaltos o menos, **pasa al 326**.

Si la pelea dura más de tres asaltos, no continúes; **debes pasar al 10**.

42

'¡Por los dioses! ¿Qué clase de magia negra es ésa?' grita el Príncipe Graygor, horrorizado ante tal matanza. Pero olvida pronto su espanto cuando se da cuenta de que debe actuar rápidamente para contrarrestar esa amenaza, pues de otro modo podría

perder la batalla. Los caballeros lencianos se hallan detenidos en el puente y pagan muy caro cada minuto que transcurre.

Requiere su montura, un magnífico corcel blanco, protegido con forjadas planchas, y sube a la silla. '¡Al combate!' grita, e ignorando las advertencias de sus heraldos, espolea a su cabalgadura colina abajo. Los caballeros de la guardia de palacio le vitorean cuando se pone al frente de su columna y les conduce hacia el templo en ruinas.

Si deseas montar en tu corcel y unirte a la carga de la caballería, **pasa al 284**.

Si optas por permanecer en donde estás y observar la batalla, **pasa al 163**.

43

Sobrecogido de temor, saltas sobre las aguas revueltas y aterrizas con una sacudida que te deja sin aliento. Durante varios minutos permaneces aferrado a la lisa roca hasta que te recobras lo suficiente para proseguir hacia la otra orilla. Una vez allí descubres que has perdido un objeto de tu mochila. Probablemente cayó cuando saltabas.

Borra el objeto que hayas marcado como segundo en la sección de la mochila de tu *Carta de Acción* antes de aventurarte por el bosque de Moggador.

Pasa al 186.

44

Te vuelves y corres hacia el puente, pero el camino está ahora cerrado por una barricada que defienden arqueros drakkarim. Silban por el aire negras saetas y te ves obligado a refugiarte en un

portal para que no te alcancen. Rápidamente te alzas, dispuesto al combate contra un enemigo próximo y resuelto a acometerte. Pero tu cautela resulta innecesaria; la casita está vacía.

Después de saltar por ventanas abiertas y entre montones humeantes de ruinas, llegas a una calle en una de cuyas esquinas se alza un edificio semejante a un granero. Acurrucado junto a una ventana del piso superior hay un francotirador drakkar con una flecha dispuesta en su arco. En cuanto te ve aparecer lanza la flecha contra ti.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de cazar, añade 3 al número que hayas escogido.

Si tu total se halla ahora comprendido entre 0 y 2, **pasa al 264**.

Si se encuentra entre 3 y 5, **pasa al 121**.

Si es 6 o más, **pasa al 319**.

45

En el interior de la tienda un grupo de altos oficiales estudian mapas y planean la disposición de sus tropas para lanzarlas a un asalto por el puente natural. Su jefe te da la espalda, pero cuando se vuelve para ver quién ha entrado en la tienda, le reconoces al instante: es Adamas, condestable de Garthen. '¡Por los dioses!' exclama. 'Pensé que el Danarg te había hecho suyo, Lobo Solitario. Cuánto me alegro de verte con vida.'

Despide a sus capitanes y te invita a contar todo lo que te ha sucedido desde la última vez que os visteis. 'Así que deseas penetrar en Torgar,' dice meditabundo. 'Qué extraño es que nuestros objetivos sean tan semejantes. Ven, sígueme, tal vez la cooperación acelere nuestro éxito.'

Pasa al 127.

46

Recurres al poder combinado de tus destrezas psíquicas, concentras un haz de energía clarividente en la mente del capitán. Ante tus ojos se agitan visiones de guerreros que se adiestran con sus armas y se ejercitan en el conocimiento del terreno boscoso. Aumentas tu concentración y de repente en tu ojo mental cristaliza un nombre.

'Sharwhan,' dices con seguridad.

Pasa al 287.

47

Estás a punto de descender cuando distingues una enorme sombra y al pie de la escalera aparece un oficial drakkar. Al instante te pegas a la pared y empleas todas tus destrezas del Kai para disimular tu presencia. Sube los peldaños, pasando a muy corta distancia de ti, pero milagrosamente no te ve y prosigue sin detenerse. Tras enjuagarte el sudor de la frente, bajas por la escalera.

Pasa al 285.

48

Atas el extremo de una cuerda a un palo fuerte y lo lanzas sobre la sima. Al tercer intento queda enganchado en las raíces de un árbol próximo al borde. Tras dar unos cuantos tirones, te aseguras de que está bastante sujeto para soportar tu peso y te

lanzas con los pies por delante para resistir el impacto contra la pared de enfrente.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has elegido se halla entre 0 y 4, **pasa al 304**.

Si está entre 5 y 9, **pasa al 289**.

49

Rápidamente informas a los jefes de los regimientos de reserva del peligro que corre el Príncipe. Al principio se muestran remisos a aceptar órdenes de un rastreador, cuyo rango es inferior al suyo. Pero la lógica de tu argumentación y tus dotes de mando les inducen a obedecer tus órdenes.

Las trompetas anuncian el avance y cruzas un campo de batalla cubierto de cadáveres a la cabeza de 900 hombres. Marchan en vanguardia los piqueros seguidos inmediatamente por arqueros. La retaguardia está integrada por una leva de milicianos, muchos de los cuales vivían en Cetza antes de que la ocuparan los drakkarim. Su moral es alta porque ésta es la oportunidad que se les ofrece de recobrar sus hogares y sus tierras.

Vigilas tenso el ataque enemigo. La guardia de palacio cierra filas, pero cuando los hammerlandeses atacan la línea de escudos, ésta cede bajo la implacable acometida. Mientras tus soldados cruzan la zanja, rezas para que al Príncipe y a sus hombres les queden fuerzas suficientes para resistir unos minutos más.

Pasa al 292.

50

Durante varias horas avanzas por una antigua calzada semicubierta por la fértil y negra tierra del bosque. De vez en cuando descubres un montón de losas sobre las que ha crecido el musgo; son todo lo que queda de las moradas construidas mucho antes de que los árboles conquistasen la isla. Está ya muy avanzada la tarde cuando llegas a un calvero en cuyo centro se alza una ruinosa y pétrea construcción atacada por el verdín. El edificio es un inmenso zigurat, tan cubierto de vegetación que parece formar parte del mismo bosque.

La maleza ha sido arrancada en un trecho para permitir el paso hasta una enorme puerta de dos hojas de sólido cristal en el nivel inferior.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, **pasa al 314**.

Si no tienes esa destreza, **pasa al 89**.

51

Ilustración III

Una carcajada larga, sonora y gutural truena en un rincón de la caverna. 'Ya veo, rastreador, que la comedia de Skalir no ha sido bastante buena para engañarte,' dice un hombre que hasta entonces había estado observándose silenciosamente entre las sombras. Cuando se adelanta, el fuego ilumina su corpulenta figura. Mide casi dos metros, cubre su rostro una poblada y roja barba y sus cabellos del mismo color le caen sobre la capa de piel de lobo que cuelga de sus hombros. Sonríe mientras bajo una ancha frente clava en ti sus ojos verdes y penetrantes.

'Ocúpate de los centinelas, Skalir' ordena a su segundo. 'Y asegúrate de que estén bien atentos esta noche.' Obediente, el

Un hombre macizo da pasos hacia adelante, con el pelo grueso de lectura y una barba que cae sobre su capa de piel de lobo.

hombre ratonil y sus cuatro compañeros abandonan la caverna. Cuando la cortina vuelve a cerrar el arco, el gigantesco pelirrojo te hace señas de que te sientes con él junto al fuego. 'Yo soy Jarel,' declara. '¿Qué quieres de mí?'

Pasa al 92.

52

Los guerreros llegan al pie de la escalera y comienzan a correr hacia donde estáis, tan rápidamente como les permiten sus pesadas armaduras. Su corpulento jefe les apremia con estas palabras:*'Gaz darg! Gaz aga kuzim! Okim der tagog!'*

Si posees un arco y deseas utilizarlo, **pasa al 109**.

Si decides empuñar un arma y prepararte para el combate, **pasa al 320**.

Si optas por mantenerte perfectamente quieto en la esperanza de que no os hayan visto, **pasa al 136**.

53

'¡Excelente!' dice el rey Sarnac. ' Me gustaría tener unos cuantos como tú en mi propio ejército.'

Te invita a que te acerques y te muestra lo que se sabe de las posiciones enemigas, empleando el plano del Príncipe Graygor. Una vez que quedas informado, manda a buscar algunas ropas negras, para que las vistas en .., vez de tu uniforme gris de rastreador, y un poco de corcho quemado con que ennegrecer tu cara y tus manos. Te acompañan luego hasta el límite del campamento, cerca del polvoriento camino por donde vino el ejército

desde Luomi. Los guardias te dicen que el santo y seña es 'espadón'. Cuando vuelvas, habrás de emplear esta palabra o de otro modo los centinelas podrían confundirte con un enemigo.

Pasa al 94.

54

Caes pesadamente en el borde de la sima y el suelo se desintegra bajo el impacto. Desesperadamente tiendes los brazos para aferrar una maraña de raíces y te sujetas mientras tus piernas cuelgan en el vacío. Cuando comienzas a recobrarte de la sacudida, percibes unos crujidos dentro de la pared de la roca. De repente todo un pedazo se desploma deshecho, dejando a la vista la cabeza de un ser espectral que se asemeja a un gusano, provisto de enormes mandíbulas que se abren y se cierran. Acabas de importunar a un hambriento Excavapiedras que está dispuesto a devorarte vivo.

Excavapiedras: Destreza en el Combate 16 Resistencia 50

En razón de la precariedad de tu posición, resta 3 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante la duración de la pelea. A no ser que poseas un Objeto Especial que pueda ser empleado como arma, resta además otros 4 puntos y lucha desarmado contra ese ser.[4]

Si vences en la lucha, **pasa al 237**.

[4]No puedes usar el arco de plata de Duadon en este combate. Si has alcanzado el rango de Tutelar y poseer la Disciplina de Maestro en Armas, sólo tendrás que restar 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE si estás desarmado.

55

Lentamente los fantasmas te rodean y avanzan deslizándose sin que la luz les detenga. Te dispones a hacerles frente, pero te estremeces cuando sus serpentinas prolongaciones te acosan y se enroscan en tus miembros con un frío terrible que te priva de tus fuerzas y de la voluntad de resistir. De mala gana te sometes a su caricia entumecedora y te sumes en un sueño del que nunca despertarás.

Tu vida y tu búsqueda concluyen aquí.

56

El Ziran profiere un grito de guerra, entrecortado por la sangre que mana de su cuello, y se desploma a tus pies. Las llamas queman y consumen su cadáver bajo un palio de espeso y negro humo. De repente, una explosión conmueve el suelo cuando la vara de hierro se desintegra en un millón de brillantes fragmentos. Corres hacia el Príncipe herido, te le echas al hombro y te alejas del templo cuando lo envuelven las llamas y un humo negro y asfixiante.

Una vez a distancia segura de las ruinas, dejas cuidadosamente en el suelo al Príncipe y contemplas cómo se extingue el incendio.

Pasa al 211.

57

Las dos figuras profieren una siniestra maldición y lanzan al aire sus esferas amarillas. Estas ascienden cada vez más altas hasta desaparecer por completo en la humareda que llena el aire. Los

soldados de Palmyrion, ansiosos de atacar al enemigo, desenvainan sus armas y se lanzan hacia adelante. Pero antes de que alcancen a los drakkarim, caen sobre ellos con efecto devastador las dos esferas amarillas.

Pasa al 106.

58

El oso conoce bien el bosque, sus tesoros y sus peligros. Sigues cuidadosamente sus huellas entre los pinos hasta llegar al borde de una profunda garganta desde donde desciende suavemente un sendero hasta la orilla de un río rápido. En el espumoso torrente, como gigantescos estriberones, se alzan peñas enormes, alisadas por siglos de erosión. Al otro lado del río se extiende un nuevo bosque, sombrío y amenazador. Aunque el sol quema en un cielo despejado y el aire es cálido y seco, sobre los árboles de ese bosque se cierne una niebla gris, pesada y fría.

A lo largo de toda esta orilla crecen matas herbosas de brillantes flores rojas. El oso arranca de un zarpazo los rojos pétalos y los mastica satisfecho mientras te hace un gesto de despedida y se vuelve al bosque.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina, **pasa al 276**.

Si no tienes esa destreza, **pasa al 325**.

59

La isla apenas es más que un barrizal seco y llano en donde crecen algunos árboles. Os acercáis y luego sacáis el bote de la orilla para volcarlo y tener así un refugio contra la monótona

llovizna. Tu estómago gruñe para recordarte que hoy no has tomado nada y que debes consumir una comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Accedes a encargarte de la primera guardia y cuando Jarel se dispone a dormir te sientas y contemplas la ciénaga bañada por la luna, pensando en el viaje que tienes por delante. Por suerte tus ojos se hallan clavados al borde del agua cuando emerge una garra escamosa que hunde sus uñas en el fango. Pronto se le reúne una segunda garra y entre ambas se alza una enorme cabeza pisciforme. La luz de la luna se refleja en sus colmillos finos como agujas cuando silenciosamente sale de la ciénaga.

Si posees un arco y deseas emplearlo, **pasa al 76**.

Si no lo tienes, **pasa al 311**.

60

'¡Eres un espía!' ruge el capitán al tiempo que echa mano de su espada. Pero esquivas diestramente su ataque, desviando te hacia un costado. Y de un poderoso directo que le alza del suelo, le dejas al instante sin sentido.

'¡Fuego!' truena un pirsiano de cuello de toro. Te arrojas a tierra. Un ruido ensordecedor resuena por la población cuando los hombres disparan sus pesadas pistolas. Pero las balas de plomo pasan sobre tu cabeza y se hunden en la puerta de la taberna. El estruendo parece despertar a un avispero. Los habitantes se arman y se lanzan a la calle para averiguar la causa de aquel tumulto. La situación se te antoja desesperada pero adviertes una oportunidad de escapar y la aprovechas. Las pistolas han creado una enorme nube blanca y, al amparo de esta acre humareda, huyes por un callejón junto a la taberna de troncos y te sumes en el espeso follaje que se extiende más allá.

Corres en la oscuridad mientras se extienden por el bosque los ecos de los gritos airados de los aldeanos y maldices tu mala suerte.

Pasa al 250.

61

Los jinetes talestrianos detienen sus caballos y te observan con suspicacia. Su oficial desenvaina la espada y exige conocer tu nacionalidad y el nombre de tu regimiento. Replicas en su lengua nativa que eres un rastreador eruano y una sonrisa se extiende lentamente por su rostro curtido. Te dice que él y sus hombres son batidores enviados para asegurarse de que los montes se hallan libres de soldados enemigos. Tu sexto sentido del Kai te confirma que es sincero y, cuando se brinda a llevarte para que conozcas a su comandante, aceptas de buen grado.

Pasa al 6.

62

Cuanto más te alejas, más ancha se torna la sima. Al cabo de una hora de búsqueda de otro paso alternativo, te ves obligado a regresar al sendero y a tornar a pensar en el salto.

Si tienes una cuerda y deseas emplearla, **pasa al 48**.

En caso contrario, **pasa al 317**.

63

La lluvia de flechas y tu aparición, vestido de negro, han inquietado sobremanera a los centinelas. Temen que sea el comienzo

de un ataque de los drakkarim y cuando te oyen gritar un santo y seña erróneo pierden los nervios. '¡Ataque!' gritan, alertando a un destacamento de arqueros apostados a más altura a sus espaldas. Los arqueros aprestan sus armas y apuntan, pero tú eres el único objetivo que pueden ver.

Te atraviesan innumerables saetas y una terrible explosión de dolor llena tu pecho. Estás mortalmente herido y aunque pugnas por aferrarte a la vida, ésta es una pelea en la que no podrás vencer.

Tu vida y tu búsqueda concluyen aquí.

64

Un dolor cegador acomete tu cabeza mientras vibraciones de energía psíquica descubren los secretos de tu mente: pierdes 5 puntos de RESISTENCIA. Adamas te ordena que le reveles tu misión y tu verdadera identidad y eres incapaz de resistir.

Pasa al 290.

65

Reconoces el emblema de Salony, la más pequeña de las naciones de las Stornlands. Los dos soldados visten el uniforme de la ciudad de Amory, que está situada cerca de su frontera septentrional. Crecen tu miedo y tu suspicacia y tratas de imaginar la razón de que estos soldados de fortuna se encuentren en tan remota isla, a más de 1.500 kilómetros de su patria.

Uno de los hombres se pone en pie y comienza a caminar hacia ti. Comprendes que no te ha visto, que simplemente va a atender una necesidad biológica, pero decides que lo más prudente

es escabullirte. Bajo la protección de la maleza, retornas ante la fachada del edificio.

Pasa al 89.

66

'¡A Cetza!' grita el Príncipe Graygor. Y sus valientes soldados le siguen hacia la población por el campo cubierto de cadáveres.

En la calle principal se ha trabado una rabiosa lucha. Los caballeros lencianos se han apoderado del puente y los lanceros del rey Sarnac han salvado la barrera que cerraba la pomarada. Pero los drakkarim se hallan resueltos a conservar el terreno y pelean con la ferocidad de lobos hambrientos. Corres hacia el centro de Cetza con un grupo de soldados de grandes arcos y te acercas hacia una construcción semejante a un granero, que domina el puente. En la ventana del piso superior hay un francotirador drakkar, listo para lanzar una flecha. Te observa pacientemente mientras te abres camino entre ruinas humeantes hasta que ofreces un evidente blanco. Tensa su arco y envía una flecha que se dirige silbante hacia tu corazón.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai del Arte de cazar, añade 3 al número que hayas escogido.

Si tu total se halla ahora comprendido entre 0 y 2, **pasa al 264**.

Si está entre 3 y 5, **pasa al 121**.

Si es 6 o más, **pasa al 319**.

67

Has recorrido en silencio menos de una docena de pasos cuando callan las voces. Se agita el follaje y luego emergen de los matorrales unos espantosos seres. No son tan altos como tú, pero casi te doblan la anchura, con brazos que cuelgan hasta más abajo de sus rodillas. Babean repulsivamente cuando empuñan sus armas primitivas y se acercan a ti.

Si posees un arco y deseas emplearlo, **pasa al 119**.

En caso contrario, **pasa al 315**.

68

Lanzando un grito, te abres paso entre los sorprendidos parroquianos de la taberna y de una patada abres la puerta trasera. El terreno que se extiende tras la construcción es de bosque espeso y hacia allá corres, aprovechando la protección que te dispensa. Mientras los gritos airados de los pirsianos resuenan entre los árboles, maldices tu mala suerte y escapas en la oscuridad.

Pasa al 250.

69

'Así que eres Lobo Solitario' dice, inclinándose respetuosamente. 'Me honro en conocerte, aunque hubiera preferido que fuese en mejores circunstancias. Creo que sé por qué has venido a Torgar. ¿Acaso no es para recobrar las gemas doradas que trajo hasta aquí Gnaag, señor de la Oscuridad?'

'Sí,' replicas, 'Son las Piedras de la Ciencia de mis antepasados y he jurado recuperarlas. Debo cumplir mi promesa, porque es

vital para la seguridad de nuestros dos países impedir que Gnaag las destruya.'

Lentamente se extiende una sonrisa por el rostro de Paido. 'Te ayudaré, Lobo Solitario,' afirma, recobrando su orgullo de guerrero ante la perspectiva de vengar su cruel encarcelamiento 'Sé en dónde guardan esas Piedras de la Ciencia y te conduciré hasta allí.'

Pasa al 88.

70

Aprestas una flecha y apuntas hacia la boca de la fiera. Aúlla diabólicamente complacida y luego, al retraer sus labios, muestra todos sus dientes, la mayoría de más de quince centímetros de longitud. Cuando el hedor de su fétido aliento penetra en tu nariz, lanzas la flecha, que parte veloz hacia sus fauces.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte* y añade las bonificaciones que puedas tener referentes al lanzamiento de proyectiles.

Si el total se halla ahora comprendido entre 0 y 2, **pasa al 336**.

Si se encuentra entre 3 y 7, **pasa al 349**.

Si es 8 o más, **pasa al 195**.

71

Cuando llegas al antiguo túmulo mortuorio, el esbirro de Roark es privado de los restos de su fuerza vital por un grupo de hambrientos fantasmas. El miedo y la premonición corroen tu estómago porque los sentidos te dicen que los espíritus malignos han detectado tu presencia. Lanzan un alarido infrahumano y tu

cuerpo queda envuelto en un frío terrible, como el de un viento gélido. Sientes el apremio de huir, pero descienden sobre ti con demasiada rapidez para que puedas librarte de ellos.

Si posees la Sommerswerd, **pasa al 133**.

Si posees un Látigo, **pasa al 168**.

Si no tienes ninguno de esos Objetos Especiales, **pasa al 74**.

72

El horrible ser emite un agudo silbido cuando tu golpe mortal atraviesa su cerebro. Sus terribles mandíbulas aún se agitan espasmódicamente pero sin propósito. El cuerpo sin vida se desliza fuera de su agujero y cae pesadamente al fondo de la sima.

Con ambas manos te afirmas con fuerza para izarte, desatas el extremo de la cuerda del palo y, tras enrollarla, la guardas en la mochila antes de seguir adelante por el bosque espectral.

Pasa al 50.

73

Un chillido se alza de las filas de los krorn cuando la brisa les lleva el olor de tu cuerpo. Sus horribles aullidos avisan de tu presencia al barón Shinzar, quien se vuelve mientras unos pocos rayos de sol que han conseguido horadar la humareda del combate se reflejan en su roja hacha.

Si posees la Sommerswerd, **pasa al 113**.

Si no posees este Objeto Especial, **pasa al 126**.

74

Empuñas tu arma con mano firme y atacas a tus fantasmales enemigos, pero tus fuertes golpes pasan a través de sus cuerpos sin efecto alguno. Te estremeces de miedo cuando sus serpentinas prolongaciones se enroscan en tus miembros, helándolos y privándote de tus fuerzas y de la voluntad de resistir. De mala gana te sometes a su caricia entumecedora y te sumes en un sueño del que nunca despertarás.

Tu vida y tu búsqueda concluyen aquí.

75

El camino al otro lado del río te conduce hasta un espeso bosque cuyas ramas forman un dosel tupido sobre tu cabeza. Un deslumbrante mosaico de luces y sombras cubre el sendero, que serpentea entre árboles altos y verdigrises. Poco a poco, el camino se torna más difícil: los retoños han crecido entre las piedras del pavimento y a uno y otro lado te envuelve el follaje. El túnel concluye súbitamente al borde de un escarpado valle, aunque el sendero no se interrumpe, sino que baja tortuoso hasta una rápida corriente.

Apremias cautelosamente a tu caballo a que descienda y así llegas a un grupo de miserables cabañas de troncos. El orín y la podredumbre han hecho mella allí, pero aún puedes distinguir los restos de lo que fue antaño poblado minero, dedicado a la obtención de oro. Sobre una puerta abierta cuelga desvencijado un cartel de madera que se balancea a impulsos de la brisa. Ha perdido buena parte de su pintura y la tabla muestra signos recientes de estocadas, pero aún son legibles las palabras: POBLADO DE KAIG.

De esta abandonada aldea minera parten dos veredas. Una asciende hasta abandonar el valle; la otra sigue la corriente hasta su fuente, entre los montes de nevadas cumbres de la sierra de Eru.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Sentido de orientación, **pasa al 102**.

Si deseas ir por la vereda que asciende hasta salir del valle, **pasa al 313**.

Si quieres cabalgar por la vereda que corre junto a la corriente, **pasa al 18**.

76

Apuntas y lanzas al instante una flecha que se clava profundamente en el hinchado cuerpo del animal. Emite un sonido más parecido a un grito que a un graznido y desaparece de la vista.

'¿Qué fue...?' balbucea Jarel, despertado por el grito. Pero antes de que puedas advertirle, dos más de esos seres pisciformes llegan al bote volcado y te atacan con sus afiladas garras.

Bhakishs: Destreza en el Combate 21 Resistencia 25

Estos habitantes de la ciénaga son inmunes al Ataque psíquico (pero no a la Acometida psíquica).

Si vences en la lucha, **pasa al 34**.

77

Ilustración IV

En tus oídos resuena el pavoroso entrechocar de los colmillos y dolores insoportables atraviesan tus brazos y tus piernas cuando los akataces te acometen con sus poderosas mandíbulas. Tratas

El oso negro arranca de tu pierna a uno de los canes y el otro es despedazado con sus garras afiladas.

de rechazarlos, recurriendo a tu maestría del Kai de Control animal, pero crece su frenesí y sólo piensan en hacerte pedazos: pierdes 5 puntos de RESISTENCIA.

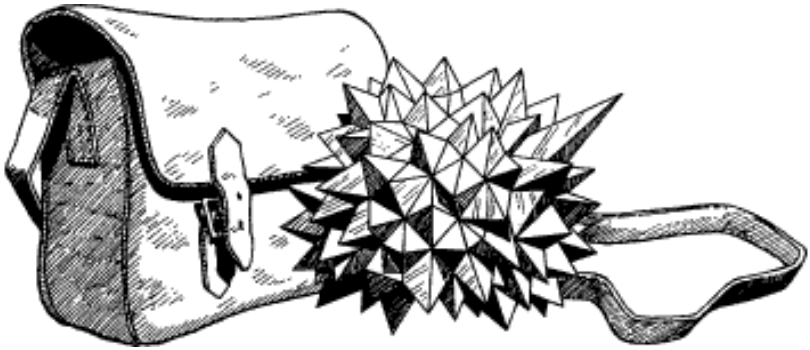
En tu desesperación solicitas la ayuda del oso negro. Gruñe airado y salta hacia los terribles perros. Arranca de tu pierna a uno de los canes, que lanza por el aire hasta estrellarlo contra un árbol, en donde se parte el espinazo. Aplasta el cráneo de otro entre sus poderosas patas y destripa a un tercero con una garra afilada. Libres ahora los brazos, puedes empuñar un arma y acabar con un akataz que ha hincado sus dientes en la suela de tu bota. Desembarazado por fin de tus atacantes, te sientas a tiempo de ver a los supervivientes huir cubiertos de sangre entre la maleza.

Pasa al 117.

78

'Es una puerta de apariencia impresionante ' dice Adamas, estudiando la superficie de hierro negro sobre la que el tiempo ha dejado su huella. 'Pero toda puerta tiene su llave y poseemos la de ésta.' Abre la bolsa de cuero y extrae lo que parecen ser cristales triangulares que, encajados, forman una sólida masa. 'Esto es lo que los Ancianos Magos dispusieron para nosotros. Tiene que ser colocado al pie de la puerta y se pone en marcha al presionar aquí,' explica al tiempo que señala la punta de cristal que sobresale de un costado 'Diez segundos después estallará.'

Serenamente, coge una moneda de su bolsillo y la lanza al aire. 'Uno de nosotros debe colocarlo' afirma mientras atrapa la moneda. 'Somos los únicos que tenemos probabilidades de sobrevivir a la carrera.' Te indica con un gesto su puño cerrado y te invita a escoger 'cara' o 'cruz'.



Si posees la Disciplina de Adivinación del Magnakai y quieres emplearla, **pasa al 14**.

Si deseas pedir 'cara', **pasa al 330**.

Si deseas pedir 'cruz', **pasa al 212**.

79

Tiras de sus brazos y consigues librarle del peso del cadáver del caballo. Alzas entonces la visera de su casco. Tose y escupe barro y se tiende boca arriba al borde de la zanja.

'Te debo la vida, rastreador' dice jadeante. 'Un minuto más y habría muerto.' Te vuelves para dejarle, pero te agarra por la muñeca y pone una Medalla en tu mano. 'Ésta la gané en la batalla de Luomi' declara con orgullo 'Quiero que sea tuya, con mi eterno agradecimiento.' (Si deseas conservar la medalla, anótala en tu *Carta de Acción* como Objeto Especial que podrás llevar en el bolsillo.)

Cae del cielo otra nube de flechas y te lanzas al fondo de la zanja para evitar que te alcancen. Cuando lo consideras oportuno, alzas la cabeza y descubres que el caballero ya no está contigo. Va tras

el Príncipe y otros combatientes que galopan colina arriba hacia los piqueros drakkarim.

Si deseas seguirle a pie, **pasa al 115**.

Si decides buscar un caballo, **pasa al 247**.

80

La cerradura emite un clic y se abre la puerta. Da paso a un corredor flanqueado de antorchas que chisporrotean y crujen ruidosamente. Más allá, da otra puerta al pasillo, una sólida plancha de hierro en la que sólo se abre un ventanuco enrejado. Te acercas en silencio y atisbas por la rejilla.

Si en una anterior aventura de Lobo Solitario visitaste el Danarg, **pasa al 260**.

En caso contrario, **pasa al 114**.

81

Los feroces akataces saltan contra ti como si ansiaran vengar la muerte de sus hermanos.

Jauría de akataces: Destreza en el Combate 28 Resistencia 45

Estos perros salvajes se muestran especialmente susceptibles al acoso psíquico. Si posees la Disciplina del Ataque psíquico o de la Acometida psíquica y deseas emplear una de las dos, dobla todas las bonificaciones que recibirías normalmente. Si has completado el Círculo de la Ciencia del Espíritu, triplica todas las bonificaciones.

Puedes rehuir el combate en cualquier momento, saltando a la garganta. **Pasa entonces al 340**.

Si vences en la lucha, **pasa al 268**.

82

Al oír tu réplica, el oficial baja su espada y una sonrisa se extiende por su rostro curtido. Te dice que él y sus hombres son batidores talestrianos, enviados por delante para asegurarse de que estos montes se hallan libres de soldados enemigos. Tu sexto sentido del Kai te confirma que es sincero y, cuando se brinda a llevarte para que conozcas a su comandante, aceptas de buen grado.

Pasa al 6.

83

Tu destreza del Kai permite a tu cuerpo superar los efectos tóxicos del aroma. Agitas la cabeza, ahogas un bostezo y avivas a tu caballo para llegar al final de la garganta.

Pasa al 98.

84

Registras los cadáveres de los krorn pero hallas poco de valor. Sus armas son toscas y mal diseñadas y sus mochilas sólo contienen tiras de carne seca. Piensas en el viaje que aún te resta, mas los relatos que has oído acerca de la afición de los krorn a la carne humana bastan para disuadirte de la idea de llevar esa comida.

Sí deseas ocultar los cadáveres antes de cruzar el río, **pasa al 146**.

Si prefieres dejarlos en donde están, **pasa al 335**.

85

Sebb Jarel informa a los guerrilleros que ha accedido a guiarte a través de la Ciénaga Infernal. Cuida de no revelar detalles de tu búsqueda, pero les dice que tu misión tiene la aprobación real y que, de alcanzar éxito, supondrá un terrible golpe para los drakkarim y sus amos, los Señores de la Oscuridad.

Al amanecer, tras haber dormido toda la noche y desayunado copiosamente, empezáis a cabalgar por el sendero secreto que conduce a Pirsi. Allí dejáis vuestras monturas, porque la parte que sigue del viaje, a través del bosque de Taintor, es demasiado abrupta para los corceles. Avanzáis por un antiguo camino, apenas visible ya, entre pinos grisazulados hasta que al ocaso acampáis para pasar la noche. Jarel se ofrece a realizar la primera guardia mientras, agradecido, te echas en una yacija de musgo y hojas y te sumes en un profundo sueño.

Te parece que acabas de cerrar los ojos cuando eres despertado por el aullido salvaje y desolador de un lobo de Taintor.

Pasa al 329.

86

Tus sentidos te dicen que este hombre es tanto de fiar como muy inteligente. Nada ganarías con intentar engañarle. Piensas que con su ayuda te sería más fácil conseguir entrar en Torgar y tratar de recobrar las Piedras de la Ciencia. Tras una cuidadosa reflexión, decides revelarle tu verdadera identidad.

Pasa al 290.

87

Cuatro hombres mueren ante el muro de escudos y se recobra el terreno perdido. Retroceden los hammerlandeses e irrumpen los brigandis, pero tampoco ellos consiguen abrir brecha entre los guardias de palacio. Resuena a lo lejos una trompeta y los hombres del Príncipe prorrumpen en vítores cuando ven llegar colina arriba a las fuerzas de reserva que acuden en su ayuda. Doscientos piqueros eruanos presionan hacia adelante tras los erizados aceros y acometen al enemigo por el flanco. El ataque es devastador. El adversario es dividido y barrido de la ladera. Se detienen los piqueros y a través de sus filas pasa una oleada de arqueros para acometer al enemigo en retirada. Que es en realidad un sálvese quien pueda, porque los hammerlandeses y los brigandis huyen de un modo caótico.

Pasa al 66.

88

Ilustración V

Sigues cautelosamente a Paido por las mazmorras de Torgar,

Las columnas desiguales de esclavos tropiezan a lo largo de los pasos, batido, maldecido y custodiados por sus guardianes de Drakkarim.

aprovechando las sombras para evitar ser vistos. Por los corredores os cruzáis con columnas de esclavos andrajosos que, torturados y hambrientos, van y vienen por los pozos en donde trabajan. Sus guardianes drakkarim les maldicen, golpean y azotan sin descanso, complaciéndose al parecer en los sufrimientos de esos desgraciados.

Sales por un corredor a una sombría cámara circular, desde donde asciende una escalera hasta una puerta de dos férreas hojas triangulares, guardadas por una escuadra de los terribles Caballeros de la Muerte de los drakkarim. Una sensación cosquilleante recorre tu piel cuando detectas en algún lugar más allá de esa puerta la presencia de las Piedras de la Ciencia. De repente, una campana de alarma llena la estancia de un ruido ensordecedor; los Caballeros de la Muerte comienzan a bajar por la escalera y tu estómago se contrae por el miedo de haber sido descubiertos.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, **pasa al 299**.

Si no tienes esa destreza, **pasa al 52**.

89

La curiosidad se impone a tu natural cautela y resuelves explorar la fascinante construcción. Descubres que sólo recientemente se ha despejado de maleza el camino hasta la puerta. En ésta, unos agujeros ennegrecidos por el fuego es todo lo que queda de la cerradura de cristal que la protegió durante siglos. Más allá de la puerta forzada desciende suavemente un túnel seco y tenebroso. Describe una curva para llegar a una estancia grande y vacía, flanqueada por diversas aberturas. Un resplandor verdoso y el lejano zumbido de cantos discordantes te atraen a uno de los numerosos portales. Más allá hay una escalera que penetra aún más abajo.

Mientras desciendes ojo avizor, el aire se torna cada vez más frío. La humedad ha tornado resbaladizos los peldaños, por donde se arrastran arañas y otros seres de múltiples patas que se alejan de tus pies. Cuentas sesenta escalones antes de llegar al final de la escalera ante una gran puerta ennegrecida por la humedad y los años. Se halla ligeramente entreabierta y, cuando atisbas por la rendija, se te hiela la sangre en las venas ante lo que ves.

Pasa al 200.

90

Compartes la cena con una compañía de arqueros acampados cerca de la tienda del Príncipe. La mayoría de ellos están fatigados tras el largo día de marcha y cuando concluyen de comer se disponen a dormir. Pero hay varios que no son capaces de conciliar el sueño y, para no pensar en la próxima batalla, se distraen haciendo incisiones en las flechas y encerando las cuerdas de los arcos. O juegan a los dados. Dos arqueros de Humbold te invitan a jugar.

Si deseas jugar a los dados, **pasa al 218**.

Si optas por volver a la tienda del Príncipe, **pasa al 29**.

91

Un dolor vivísimo estalla en tu pecho y en el cuello cuando tres negras flechas de los drakkarim penetran muy hondas. Aúllas de agonía mientras te desplomas, pero el dolor cede pronto lugar a una aterradora sensación de entumecimiento que te priva de toda resistencia ante la muerte.

Tu vida y tu búsqueda concluyen aquí.

92

El jefe de los guerrilleros te escucha pacientemente cuando le refieres los numerosos acontecimientos que te han inducido a buscar su ayuda. Sentado ante el fuego, clava sus ojos en las ondulantes llamas y considera con atención tus palabras. Al final, tras haber oído tu apremiante petición de que le guíes, alza sus ojos del fuego y clava en ti su penetrante mirada.

'Hablas con valor y conocimiento, Señor del Kai. Es raro hallar presentes tales virtudes de un modo tan evidente en alguien tan joven. La ayuda que me suplicas podría costarme la vida, pero no ofreces premio alguno, salvo el agradecimiento de algún lejano país y la promesa baladí de un futuro mejor. Sin embargo, me siento inducido a ayudarte porque en mi corazón sé que eres el único que puede librarnos de la sombra perpetua de los Señores de la Oscuridad.'

Se pone en pie y te invita a que le sigas, al tiempo que se dirige al arco de salida. 'Ven, hemos de prepararnos para nuestro viaje. El camino que deseas seguir es peligroso y largo. Mejor será que partamos pronto, antes de que la cautela y el sentido común me induzcan a cambiar de opinión.'

Pasa al 85.

93

Tus defensas psíquicas te avisan de un peligro mortal. Las formas confusas que ves son los fantasmas de los druidas de Cener, que fueron muertos en la isla hace muchos siglos.

Han salido de sus olvidadas tumbas por obra de la presencia de su amo, Tagazin, y ahora se disponen a perpetrar la venganza del Señor de los Demonios, despojándote de la fuerza vital.

Esos seres se lanzan al aire y profieren un horrible aullido cuando se acercan. Perciben tus defensas psíquicas y saben instintivamente que no será tarea fácil privarte de tu fuerza vital.

Si posees la Sommerswerd, **pasa al 133**.

Si no posees este Objeto Especial, **pasa al 256**.

94

El terreno al oeste de Cetza es llano y monótono y ofrece muy pocos lugares tras los que ocultar tu aproximación. Lentamente avanzas entre hierbas que te llegan a la rodilla hasta unos veinte metros de un puente de piedra, en donde el camino cruza una maloliente zanja y penetra en la población. Ahora todos tus movimientos son cautelosos, porque el puente está fortificado y a la luz de la luna ves relucir las cimeras de los negros cascos de los defensores enemigos. Te adelantas reptando, te deslizas en la zanja y luego hallas refugio bajo el puente de piedra. Con una mejilla pegada a la húmeda losa, aguzas el oído para percibir lo que dice el enemigo. Reconoces esa áspera y desagradable lengua, el giak, pero empleada por voces humanas. Los únicos seres humanos que la hablan con soltura son los miembros del cuerpo de élite de los drakkarim, los Caballeros de la Muerte.

De repente oyes un sonoro impacto que acelera tu pulso. Ha caído un venablo cerca de donde te ocultas y el asta se alza entre

las fangosas aguas. A una maldición sigue el ruido de pesadas botas cuando un airado Caballero de la Muerte acude a recuperar el arma que se le ha caído.

Si has completado el Círculo de la Ciencia de Solaris, **pasa al 13**.

Si no posees la maestría de ese Círculo de la Ciencia, elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai de Invisibilidad, añade 2 al número que hayas escogido.

Si tu total se halla ahora comprendido entre 0 y 6, **pasa al 107**.

Si es 7 o más, **pasa al 338**.

95

Asestas a la cadena un poderoso golpe, pero no atinas en el remache y el eslabón no se quiebra. Irritado por la audacia de tu ataque y consciente ahora de la amenaza que hubiera representado de haber tenido éxito, el Señor de los Demonios salta sobre ti y hunde profundamente sus dientes en tu pecho. Tu cuerpo estalla de dolor, pero esa agonía queda pronto menguada por el frío entumecedor de la muerte.

Tu vida y tu búsqueda concluyen aquí.

96

El barón grita a los krorn que formen y se dispongan a avanzar. La única parte vulnerable de su cuerpo que puedes ver mientras va de uno a otro lado ante sus tropas es la cabeza.

Fríamente montas una flecha en tu arco y apuntas a la nuca.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte* y añade las bonificaciones que puedas tener.

Si tu total se halla ahora comprendido entre 0 y 7, **pasa al 9**.

Si tu total es 8 o más, **pasa al 272**.

97

Permaneces durante una hora contemplando el río mientras lloras la pérdida de tu valiente compañero. Tu corazón se halla agobiado por la pena, pero no permites que ésta se torne en desesperación. Vuelves tus ojos hacia Torgar y juras vengar su muerte, rescatando las robadas Piedras de la Ciencia de las mazmorras de la terrible ciudadela.

Tu viaje a lo largo de la orilla del río Torg es largo y muy fatigoso. Durante ocho días avanzas por el negro barro, privado de toda visión de las tierras que se extienden hacia el norte y hacia el sur por una barrera ininterrumpida de árboles achaparrados. Los únicos habitantes de este desolado territorio son los insectos que zumban aparentemente inmóviles en el húmedo aire. Constituyen una constante fuente de irritación pero al menos su picadura resulta inofensiva.

En la mañana del noveno día, la fangosa orilla del río cede su lugar a un terreno más firme y los árboles se espacian. Por delante, puedes distinguir una superficie sulfurosa, árida y amarillenta, que señala el comienzo de las estribaciones de los montes Nadulritzaga. También puedes ver un camino pedregoso que desaparece a lo lejos.

Pasa al 140.

98

La súbita caída desde lo alto de la garganta de un montón de pizarras sueltas te alerta de la posibilidad de un peligro. Concentras tu mirada de águila en las abruptas rocas grises sobre tu cabeza y divisas un par de ojos que te observan entre dos peñascos. Tu estómago se contrae. Te sientes atrapado y estás a punto de espolear a tu caballo hacia la boca de la garganta y escapar cuando una voz te grita desde arriba: '¡Hola, rastreador! ¿Qué noticias tienes de Luomi?'

Si optas por responder a la voz, **pasa al 223**.

Si decides escapar a toda prisa de la garganta, **pasa al 134**.

99

Los gritos de los defensores y el metálico punteo de los arcos de la vanguardia resuenan sobre el puente mientras corres hacia la puerta. Comienza a caer una lluvia de pedruscos que se estrellan en torno a ti con fuerza aterradora. Pero consigues esquivarlos y alcanzas ileso tu objetivo. Rápidamente te desembarazas de la bolsa, pones en marcha el cristal explosivo y retrocedes a la carrera, contando los segundos a cada paso. De súbito, una terrible

sacudida te lanza hacia adelante y un dolor sordo corre por tu espalda. Una piedra te ha alcanzado en un omóplato y derribado al suelo; pierdes 4 puntos de RESISTENCIA.

En tu desesperación olvidas el dolor y trepas por el parapeto cuando sólo te queda un segundo.

Pasa al 301.

100

Te acercas cautelosamente al borde del pozo y observas sus negrísimas profundidades. Ninguna luz penetra allá abajo ni llegan sonidos de esa sima aparentemente sin fondo.

Por encima de ti cuelgan las Piedras de la Ciencia dentro de la llameante esfera verde, inaccesibles desde el suelo pero al alcance de la mano desde los tirantes que se entrecruzan sobre el pozo.

Si deseas trepar por uno de los tirantes y tratar de recobrar desde arriba las Piedras de la Ciencia, **pasa al 249**.

Si deseas examinar las varillas de cristal, **pasa al 160**.

Si prefieres buscar un modo de recuperar desde abajo las Piedras de la Ciencia, **pasa al 201**.

101

Al tercer día de vuestro viaje por la desolada ciénaga sopla un viento frío de poniente que os hiela los huesos. A lo largo del canal por el que remáis se alzan matorrales de follaje gris y retorcido que desprenden nauseabundas nubes de gas cuando las ondas que levanta la proa lamen sus podridas raíces. Al fin dejáis atrás esas matas venenosas y llegáis a un ancho cauce en donde la corriente avanza en sentido contrario al vuestro.

-Debemos de estar ya cerca del estuario del Torg -dice Jarel.

Ahora tiene que esforzarse con los remos para seguir adelante. Prosigue unos minutos más y entonces, justo cuando estás a punto de relevarle, aparece a la vista la desembocadura del río Torg.

Pasa al 209.

102

Tu sentido del Magnakai te dice que el sendero que asciende para salir del valle se dirige hacia el norte. En esa dirección, y aproximadamente a unos cincuenta kilómetros, se encuentra la ciudad de Pirsi.

Si deseas seguir por este sendero y dirigirte hacia el norte hasta Pirsi, **pasa al 313**.

Si optas por ir aguas arriba hacia el oeste, **pasa al 18**.

103

Tras haberte asegurado de que la mochila y el resto de tu equipo están bien sujetos, describes una larga carrera y saltas sobre la sima.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, suma 3 al número que hayas elegido.

Si tu total se halla ahora comprendido entre 0 y 6, **pasa al 154**.

Si es 7 o más, **pasa al 215**.

104

Reconoces los rasgos pálidos y cubiertos de cicatrices de Roark, señor de la ciudad salonesa de Amory. Ha envejecido mucho desde que le viste por última vez: sus negrísimos cabellos tienen ahora canas y anda encorvado como bajo el peso de una enorme carga. Pero sus ojos siguen siendo tan fríos y crueles como cuando hace cuatro años trató de matarte.

Pasa al 263.

105

-Me envía el Rey Sarnac -dice el oficial con voz apremiante-. Debo encontrar a tu Príncipe y pedirle que lance sus reservas en apoyo de nuestros caballeros que combaten en el puente. Nuestros lanceros están ya comprometidos en un ataque desesperado en la pomarada y el resto de los auxiliares han sido empleados en ayuda de nuestra caballería por el flanco derecho. Nos quedan menos de cien hombres para salvar a nuestros nobles que están siendo acuchillados en el puente.

Informas al oficial del lugar en donde combaten el Príncipe y su Guardia de Palacio, de su victoria y de la situación crítica en que ahora se encuentran.

-Lo comprendo -dice tristemente el oficial-. No puedo esperar que el Príncipe permita el empleo de sus reservas cuando él mismo las necesita de un modo tan acuciante.

Si deseas volver y tomar el mando de las reservas del Príncipe, **pasa al 49**.

Si quieres ayudar al oficial lenciano a reunir refuerzos en auxilio de los caballeros del puente, **pasa al 148**.

106

Te deslumbra el relámpago que provocan los dos globos al estallar, dispersando fragmentos que sisean como terribles serpientes entre las filas de los guerreros de Palmyrion. Los soldados chillan de dolor y de miedo mientras los pedazos queman todo lo que alcanzan. No has podido escapar al impacto de la explosión y en la manga de tu guerrera caen varios fragmentos que la prenden.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Concentración y has alcanzado el rango del Magnakai de Principal u otro superior, **pasa al 2**.

Si no tienes esa destreza o no has logrado tal nivel de adiestramiento del Magnakai, **pasa al 253**.

107

Aparece el Caballero de la Muerte, cuya corpulenta figura llena el arco. Reniega de su torpeza y se apodera del venablo, pero sus maldiciones se convierten en gritos de alarma cuando te descubre oculto bajo el puente.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Acometida Psíquica y quieres emplearla, **pasa al 139**.

Si deseas atacar a este diestro soldado Drakkar, **pasa al 180**.

Si deseas huir del puente y buscar tu salvación en el campamento aliado, **pasa al 316**.

108

Cabalgas por un camino de carros cubierto de matojos que desciende al vado. Al llegar a la altura de la primera cabaña de

troncos, tu caballo se encabrita y relincha como si advirtiera un peligro. Te ves forzado a sujetar con más fuerza las riendas por temor a ser derribado de tu cabalgadura. Cuando logras dominarla, oyes de repente un grito y una nube de flechas llega silbando hacia ti.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar y la de Control Animal, suma 3 al número que hayas escogido.

Si tu total se halla ahora comprendido entre 0 y 1, **pasa al 91**.

Si se encuentra entre 2 y 6, **pasa al 283**.

Si es 7 o más, **pasa al 153**.

109

Lanzada a tan corta distancia, tu Flecha perfora con fuerza mortal la coraza del jefe Drakkar y atraviesa su corazón. Cuando se desploma al suelo, los demás guerreros desenvainan sus espadas y corren a vengar su muerte.

Caballeros de la Muerte: Destreza en el Combate 38 Resistencia 45

Si vences en la lucha, **pasa al 162**.

110

El Rey Sarnac y un destacamento de sus caballeros montados cierran el camino que conduce a Blackshroud. Sus armaduras muestran las huellas del combate y están manchadas con la sangre de los jinetes enemigos, todos muertos o huidos. El Barón se lanza como una fiera contra ellos, pero el Rey y sus caballeros

permanecen inmóviles y hoscos, como un muro de bruñido acero. Lentamente bajan sus lanzas al acercarse el Barón. Con un último grito de desafío, Shinzar arremete sobre su caballo contra la línea. Se oye un horrísono entrechocar de hierros, relinchan encabritados los caballos y luego reaparece el Barón, alzado en el aire, atravesado por la punta de la lanza del Rey Sarnac.

Pasa al 300.

111

El capitán sonríe. Mira por encima de tu hombro e inclina la cabeza en dirección al dueño. Oyes un ruido seco, seguido de un soplo de aire cuando la flecha de la ballesta parte hacia tu espalda. Tus sentidos del Kai te lanzan un grito de advertencia y respondes arrojándote al suelo. En la cara del capitán apenas tiene tiempo de insinuarse un gesto de terror antes de que la saeta se clave entre sus ojos sorprendidos.

-¡A él! -grita el dueño.

Y tres corpulentos bebedores se adelantan hacia ti empuñando espadines con los que se disponen a atacarte.

El primero pierde su espadín y la mano que lo sostenía. Cuando retrocede chillando, los otros intercambian miradas medrosas y se detienen en seco.

Si deseas avanzar y atacarlos, **pasa al 274**.

Si optas por intentar huir de la taberna de troncos, **pasa al 68**.

112

Concentras tu destreza del Magnakai en el reptil que se arrastra y le ordenas retirarse. Se detiene y alza su cabeza cornuda.

Sus ojos hambrientos te observan con suspicacia. Luego, con un resoplido de desdén, se vuelve reptando hacia el herbazal.

Pasa al 144.

113

Ilustración VI

-¡Ay de ti, maldito eruano! -grita, amenazador, mientras cruza la plaza con el hacha en alto.

Alzas la Sommerswerd hasta la altura de su cabeza; la hoja brilla dorada al reflejarse en su extremo los rayos del sol y se carga de energía. Una sombra de duda pasa por los ojos del Barón, pero desecha sus temores y prosigue su avance. Con un rugido como el de un huracán, el metal de su hacha se transforma en una masa de rojas llamas que exhalan un olor a azufre.

Barón Shinzar (con Ogg-kor-kaggaz): Destreza en el Combate 40 Resistencia 50

Intoxicado por la fuerza del arma que empuña, el Barón es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Puedes rehuir el combate después de tres asaltos; **pasa entonces al 229**.

Si vences en esta pelea, **pasa al 300**.

114

Reparas en una húmeda mazmorra y en un prisionero sentado con las piernas cruzadas en el frío suelo de piedra. Su oscura piel se halla cubierta de pequeñas cicatrices y su trenzado pelo cubierto de mugre y de sangre seca. Alza fatigosamente su cabeza y sus ojos tan brillantes como los de un gato relucen a la luz de la

'¡Ay de ti, maldito eruano!'grita mientras alza el hacha terrible, dispuesto a atacarte.

antorcha. Al instante reconoces sus rasgos característicos: es un Vakeros, un guerrero-mago, natural de Dessi.

Retrocedes para examinar la cerradura y adviertes que la llave de esta celda cuelga de un gancho junto a la puerta.

Si deseas abrir la celda y liberar al prisionero, **pasa al 269**.

Si decides ignorarle y proseguir, **pasa al 189**.

115

La voz del Príncipe Graygor resuena sobre el estruendo de la batalla cuando ordena a los Guardias de Palacio que carguen contra los piqueros. El suelo vibra bajo los cascos de los caballos al cobrar velocidad en su galope, mientras ondean los gallardetes en sus lanzas abatidas. Los Drakkarim se unen hombro con hombro y clavan nerviosos las conteras de sus picas en la ladera para afirmar sus manos que tiemblan. Los caballeros llegan a la colina. Corren ladera arriba. Un relámpago cegador parte de lo alto del templo, pero ha brotado a destiempo: restalla inofensivo sobre sus cabezas y explota tras ellos, arrojando al aire tan sólo tierra calcinada. El Príncipe lanza su grito de guerra y los caballeros irrumpen contra los Drakkarim entre alaridos ensordecedores. Hombres y metales gimen en agonía cuando los pesados caballos se estrellan como una ola contra el muro de picas. Ves a un jinete alzado de su silla por la punta de una lanza y un revoltijo de metales aparece de repente donde un grupo de Drakkarim han sido derribados. El Príncipe y una docena de sus más bravos caballeros franquean la barrera y galopan hacia el templo; pero los Drakkarim cierran rápidamente sus filas y colman la brecha. Los restantes Guardias de Palacio se ven obligados a detenerse y entablar combate cuerpo a cuerpo con los piqueros.

Llegas a la colina y saltas sobre cadáveres cubiertos de metal que tapizan la ladera. Cuando te acercas a los combatientes, ves

a dos Drakkarim que corren hacia ti desde un costado y alzan sus hachas para hacerte pedazos.

-¡Por Sommerlund! -gritas, disponiéndote a hacerles frente.

Drakkarim: Destreza en el Combate 22 Resistencia 32

Si vences en la pelea, **pasa al 297**.

116

Ilustración VII

Los torbellinos de bruma se dirigen hacia el bloque de mármol. Se tornan más oscuros cuando se funden hasta constituir una forma sólida que se asemeja a un enorme chacal de dientes de sable y tersa piel cremosa. En su cuerpo musculoso aparecen gélidos tornasoles y volutas de humo negro salen de su hocico que husmea. Roark y los suyos se arrojan de rodillas y rezan devotamente a aquel ser, quien responde bajando sus ojos como brasas para observarlos con desdén.

-¿Por qué me has llamado? -dice con voz profunda y áspera.

Pero antes de que Roark pueda replicarle, el Señor de los Demonios vuelve la cabeza hacia ti y lanza un temible gruñido.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica, **pasa al 26**.

Si no posees esa destreza, **pasa al 213**.

117

El oso te observa de buen talante y alza su pata ensangrentada. Introduce con cuidado una afilada garra bajo la correa de tu mochila y te pone en pie. Tras haber sido testigo de la fuerza y la ferocidad de este animal, te asombra cuán manso se muestra

Un enorme chacal de dientes de sable y tersa piel cremosa los observa con desdén.

bajo la influencia de tu maestría del Kai. De repente, algo en el aire le inquieta y adviertes que desea abandonar este lugar y que le sigas.

Si quieres ir tras el oso, **pasa al 58**.

En caso contrario, **pasa al 3**.

118

El sargento grita una orden y sus hombres se adelantan, confiando en ensartarte con sus espadones. Serenamente rechazas el primer ataque y retrocedes lo suficiente para impedir que te alcancen. Poseído por un sentimiento de ira y frustración, el sargento apremia a sus hombres a que tornen a atacarte.

Guerrilleros Montados: Destreza en el Combate 28 Resistencia 32

Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal, suma 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE por todo lo que dure la pelea.

Puedes sustraerte a la lucha al cabo de dos asaltos. **Pasa entonces al 39**.

Si ganas el combate, **pasa al 239**.

119

Tensas el Arco y lanzas una Flecha contra el que precede a los demás. Se hinca en su lampiño cráneo y el ser se desploma entre las matas. Los otros gruñen irritados y clavan en ti sus ojos asesinos cuando se disponen a atacar.

Krorn: Destreza en el Combate 20 Resistencia 33

Si vences en la pelea, **pasa al 84**.

120

Los ásperos gritos de los soldados y el sonido belicoso de las trompetas anuncian los preparativos de un asalto por el puente natural. La infantería acorazada se dispone en formación de cuña y aguarda la orden de avanzar hacia un parapeto de troncos y tierra que ha sido alzado para proteger el atrincheramiento de las tropas de vanguardia en el propio puente. Estos guerreros salen a la carrera de sus posiciones, sosteniendo sobre sus espaldas inclinadas curvos escudos de madera con que parar la lluvia de flechas que llega de las almenas. La puerta de hierro se halla a menos de treinta metros del parapeto, trecho que cubren los cadáveres de los caídos en anteriores asaltos.

Acompañas al Condestable Adamas cuando se abre camino entre las densas filas de infantes y entras en una trinchera zigzagueante que se dirige al puente natural. Se detiene junto a un refugio abierto en una de las paredes de la trinchera y habla allí con un capitán tendido que cuida su brazo roto. El oficial herido le entrega una bolsa de cuero y Adamas prosigue por la fortificación hasta llegar al centro del puente natural. Allí os ponéis ambos a cubierto con la vanguardia y observáis por una rendija del muro de troncos la formidable entrada de Torgar.

Pasa al 78.

121

El instinto te salva de una muerte repentina. Te desvías a un lado para evitar la saeta veloz y ésta roza tu hombro: pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Pero tu enemigo está resuelto a lograr tu muerte y a toda prisa lleva otra flecha a su arco.

Si posees un Arco y deseas emplearlo, **pasa al 36**.

Si prefieres refugiarte entre las ruinas, **pasa al 277**.

Si deseas rehuir al francotirador, escapando por la calleja que se abre a tu izquierda, **pasa al 155**.

122

Cuando los jinetes te ven, desenvainan sus espadas y detienen sus corceles. El que los manda desmonta y se te acerca alarmado, dispuesta el arma para el caso de que pretendas recurrir a un ardid. Con ojos nerviosos observa tus ropas sucias tras el viaje que has realizado, mientras sus hombres clavan los ojos en las colinas de alrededor.

-¿Cuál es tu regimiento, soldado? -pregunta con aspereza.

Le devuelves la mirada inquisitiva y adviertes que sus hombres y él llevan sobrevestes de rojo y gris, en las que luce bordado un escudo con una mano abierta. Los únicos jinetes que visten ese uniforme son los de la caballería de Talestria.

Si deseas decir al oficial que eres un Rastreador eruano, **pasa al 82**.

Si resuelves declarar que eres un Señor del Kai de Sommerlund, **pasa al 339**.

Si optas por no responder de ningún modo, **pasa al 151**.

123

El salto resulta aún más arriesgado si se tiene en cuenta la espesura de árboles y raíces que cubren el otro borde de la sima. Sin embargo, estos obstáculos ofrecen un firme asidero a una cuerda.

Si tienes una Cuerda y deseas utilizarla, **pasa al 48**.

En caso contrario, **pasa al 317**.

124

Te desplazas en silencio por la zanja, entre agua y barro, al abrigo de las miradas de los centinelas Drakkarim. Más allá el terreno se alza hasta un murete que rodea una pomarada, rebosante de soldados enemigos, acurrucados en torno a las hogueras o dormidos bajo los árboles cargados de manzanas. Después se extiende una pradera cubierta de tiendas de campaña y de improvisadas cuadras llenas de caballos. Aquí están los refuerzos del Barón Shinzar, más de 600 jinetes llegados hace poco de Blackshroud. Fijas en tu memoria todos los detalles antes de abandonar la zanja y regresar sigilosamente al campamento aliado.

El Rey y el Príncipe Graygor alaban el éxito de tu misión de exploración: la información que has recogido es de vital importancia para sus planes bélicos. El Príncipe advierte que estás cansado y ordena a sus heraldos que te escolten de regreso a su cuartel general y que dispongan para ti una cómoda cama. Tras la marcha de aquel largo día y los esfuerzos de tu misión de exploración, aceptas agradecido la oportunidad de una buena noche de sueño.

Pasa al 280.

125

Tu viaje hacia el norte a través del bosque de Moggador es largo, fatigoso y se halla sembrado de peligros. Las bandas merodeadoras de los Krorn y las jaurías de lobos de monte te exigen una vigilancia constante y, a medida que te aventuras por tan enorme extensión, sientes que pierdes gradualmente el sentido

del tiempo. Tu único consuelo en esta interminable y agotadora incursión es que abunda la caza y no experimentas escasez de comida.

En la mañana de tu noveno día en el bosque adviertes que comienzan a aclarar los pinos grises y que el suelo se torna polvoriento y de vegetación rala. Pronto llegas a un camino pavimentado con guijarros, que parte del bosque y se pierde en un árido paisaje de amarillas tierras sulfurosas. Consultas tu mapa y tus sospechas se confirman: has arribado al pie de los montes Nadulritzaga y te hallas ahora a menos de treinta kilómetros de la fortaleza de Torgar.

Pasa al 140.

126

Ilustración VIII

El Barón Shinzar brama una orden y la jauría de los Krorn avanza hacia ti. No son tan altos como su jefe, pero casi le doblan en anchura, con brazos como ramas retorcidas de un árbol que les cuelgan hasta más abajo de las rodillas. Caminan con torpeza sobre sus miembros cortos y arqueados. Su piel nudosa reluce como cuero desgastado. Un escalofrío desciende por tu espina dorsal al recordar lo que has oído de estos seres: que les encanta devorar los cuerpos de sus enemigos. Pero cuando ya están más cerca ahuyentas tales pensamientos y te dispones para la lucha.

Jauría Krorn: Destreza en el Combate 23 Resistencia 60

Si vences en la pelea y ésta dura cuatro asaltos o menos, **pasa al 11**.

Si la pelea dura más de cuatro asaltos, **pasa al 321**.[5]

[5]Debes vencer en la pelea antes de continuar.

La jauría Krorn avanza con torpeza hacia ti sobre sus miembros cortos y arqueados. Su piel nudosa reluce como cuero desgastado.

127

A corta distancia de la tienda del Condestable Adamas se alza, construida por sus ingenieros militares, una torre de madera desde la que se divisan sin obstáculos el puente natural y la gran puerta de Torgar. Cuando llegas a lo alto de su desvencijada escalera y te pones en pie en la plataforma junto al Condestable, te refiere los acontecimientos que han conducido al asedio de la ciudadela.

Tras su victoria sobre los ogianos y la destrucción de Xanar, Adamas persiguió al quebrantado enemigo a lo largo del sendero de Blackshroud al frente de los ejércitos aliados de Bor, Talestria y Palmyrion. Cuando llegaron al Agna-kor-kuzim, el «camino de los esclavos», el ejército de Bor fue destacado para asaltar Blackshroud por el este mientras el grueso de las fuerzas aliadas marchaba hacia el norte, camino de Torgar. Al caer Talestria en los primeros días de la guerra, miles de sus habitantes fueron esclavizados y encerrados en esta fortaleza. El Condestable Adamas había jurado liberarlos un día y estaba resuelto a cumplir su promesa.

Durante la marcha hacia el norte se libró una gran batalla cerca del desierto de Zuttezna contra dos ejércitos de Giaks mandados por los Señores de la Oscuridad Kraagenskûl y Chlanzor. Ambos fueron derrotados a conciencia por los aliados y se retiraron a Cragmantle a lamer sus heridas. Aunque victoriosos en Zuttezna, los aliados habían sufrido serias pérdidas y Adamas temió ser demasiado débil para atacar Torgar. Se hallaba harto lejos de su patria para que le llegasen rápidamente refuerzos y era cada vez mayor el riesgo de que los Señores de la Oscuridad reunieran sus tropas en Tanoz y Mozgôar y atacasen de nuevo. Frente a este grave dilema decide aventurarse y asaltar Torgar.

-Tenemos medios para abrir una brecha en su puerta de hierro -dice, clavando sus ojos en la gran entrada de Torgar-. Los

Ancianos Magos nos proporcionaron un ingenio que la convertirá en chatarra y, cuando penetremos por allí y liberemos a los nuestros, tendremos todos los refuerzos que necesitamos.

Pasa al 120.

128

El amuleto está sujeto a la negra cadena en torno del cuello de Tagazin por un eslabón remachado de hierro. Para romper el eslabón tienes que asestar un golpe que destruya el remache.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si el arma que empleas es una Daga o una Estaca, resta 3 del número que hayas elegido. Si es un Hacha o una Maza, suma 1 al número. Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, suma 2 al número.

Si tu total es ahora 6 o menos, **pasa al 95**.

Si es 7 o más, **pasa al 233**.

129

Empujas con el pie la puerta de la torreta y un haz de rayos solares ilumina el sombrío interior. Lentamente el hombre alza su rostro, ajado por la intemperie, y una sonrisa suaviza sus toscos rasgos cuando reconoce el uniforme que vistes.

-Bienvenido, Rastreador -dice con su recio acento eruano, que resuena en la vacía y pétrea estancia-. Soy Halgar de Pirsi. Ven y comparte mi humilde yantar en celebración de nuestra victoria sobre los Drakkarim.

Parte en dos el ave asada y te arroja una mitad. Sabe deliciosa.

-Te vi llegar -declara mientras enjuga la grasa de su boca con el dorso de su mano encallecida- y aposté conmigo mismo a que desayunarías aquí. ¿Hacia dónde te diriges?

Dudas en responder, pero tu básico sexto sentido del Kai te dice que este hombre es honrado.

-Voy a Pirsi. Tengo orden de ver a Sebb Jarel -replicas, esperando que te diga en dónde podrás hallar al jefe de los guerrilleros.

Halgar empequeñece sus ojos verdemar y, meditabundo, se frota el mentón.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Invisibilidad, **pasa al 331**.

Si no tienes esa Disciplina, **pasa al 267**.

130

Examinas la cerradura y adviertes la sencillez de su mecanismo.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Concentración, **pasa al 328**.

Si tienes una Daga, **pasa al 142**.

Si no posees ni esa destreza ni esa Arma, **pasa al 17**.

131

Dispones una Flecha y apuntas hacia un arquero que se prepara para hacer otro tanto. Tu Flecha se adelanta. Se clava en su pecho y le hace caer en redondo. Rápidamente adviertes que de los cinco hombres que avanzan hacia ti, dos están armados con arcos.

Si posees al menos dos Flechas en tu Carcaj y deseas lanzarlas contra esos hombres, **pasa al 344**.

Si prefieres tratar de escapar, cruzando por el vado, **pasa al 166**.

Si decides colgarte el Arco de un hombro y empuñar un arma, **pasa al 251**.

132

Los hombres te miran inseguros.

-Si has llegado hasta aquí para matarme -dice el que afirmaba ser Jarel-, vienes en una misión suicida.

Lentamente, los cinco se ponen en pie y se apartan del fuego mientras sus manos se acercan con disimulo a las empuñaduras de sus espadas. Tras una palabra por lo bajo, las desenvainan y te acometen.

Guerrilleros: Destreza en el Combate 24 Resistencia 36

Puedes rehuir la lucha en cualquier momento; **pasa entonces al 23**.

Si ganas la pelea, **pasa al 170**.

133

Empuñas la Sommerswerd y alzas la resplandeciente hoja ante tu rostro. Los fantasmas chillan desesperadamente cuando la dorada luz quema la trama sobrenatural de sus formas. Desacostumbrados a la sensación de dolor, retroceden, pero no se dispersan ni abandonan su ataque. Su necesidad de nutrirse de tu fuerza vital supera el temor a tu arma. Con un aterrador alarido de ira giran en torno de ti y luego descienden para atacarte.

Fantasmas de Cener: Destreza en el Combate 32 Resistencia 40

Estos seres de ultratumba son inmunes al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). Acuérdate de doblar todas las pérdidas de puntos de RESISTENCIA que experimente el enemigo en razón del poder de la Sommerswerd.

Si vences en la lucha, **pasa al 156**.

134

Espoleas a tu caballo, pero éste reacciona perezosamente: sus sentidos han sido afectados por el aroma embriagador de las flores y apenas tiene fuerzas para emprender un galope corto. Un zumbido penetra en tus oídos e instintivamente te pegas al cuello del caballo cuando se eleva el sonido. Tres sólidas bolas de metal, unidas por fuertes cuerdas y atadas en forma de «Y», rozan tu cráneo y se estrellan contra el suelo. Frenéticamente avivas a tu caballo, que tropieza y te lanza por delante. Tu cabeza choca contra el suelo: pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Si posees un Látigo, **pasa al 214**.

Si no tienes ese Objeto Especial, **pasa al 327**.

135

Centímetro a centímetro asciendes por la lisa pared de roca, trasladando tu peso con infinito cuidado de un hueco a otro. Cuanto más asciendes, más tienes que sostenerte sólo con tus dedos, hasta que al final consigues aferrarte a una maraña de raíces de árboles, suficientemente fuertes para soportarte. Con gran esfuerzo, sales de la sima y te desplomas sobre la maleza: has perdido 3 puntos de RESISTENCIA.

Tan pronto como recobras tu vigor, revisas tu equipo y te internas por el bosque fantasmal.

Pasa al 50.

136

Los Caballeros de la Muerte cruzan junto a vuestro escondrijo y abandonan a la carrera la cámara. Paido suspira aliviado mientras el sonido de sus pesadas botas queda pronto ahogado por el estrépito de la campana de alarma. Pero no abandonáis vuestro refugio hasta tener la seguridad de estar solos. Y entonces os acercáis a la puerta de hojas triangulares.

Pasa al 230.

137

En la colina comienzan a ceder los Drakkarim; no son capaces de imponerse a la Guardia de Palacio, el más selecto cuerpo del ejército eruano. A medida que crecen sus bajas se desploma su línea y de repente se vuelven para huir desordenadamente hacia el pueblo. Una explosión resuena por todo el campo y del templo se alza una hinchada nube de humo negro. Tu estómago se contrae y temes lo peor cuando, como de un volcán en erupción, brotan de las ruinas cascotes y humo. Luego, tan rápidamente como empezó, la erupción mengua y desaparece el humo para revelar a un triunfal Príncipe Graygor que enarbola la bandera eruana y anima a sus tropas a conseguir la victoria. La Guardia de Palacio ha ocupado la colina y acabado con la brujería que amenazaba destruirla. Pero desde donde te hallas puedes ver una nueva amenaza que se aproxima rápidamente al Príncipe y a sus hombres, una amenaza que podría matar a todos.

Pasa al 270.

138

Con una velocidad increíble saltas del parapeto y llegas hasta donde se encuentra el aturdido Adamas. Continúan cayendo piedras, pero ignoras el peligro mientras arrastras al Condestable herido hacia un sitio seguro cuando apenas te queda un segundo.

Pasa al 301.

139

Recurres a tu energía psíquica y lanzas un haz a su mente. Retrocede vacilante, llevándose las manoplas de hierro a los costados de su negro casco como si tu ataque afectase a su sistema nervioso. Pero está acostumbrado al dolor. Sus años de adiestramiento en las palestras de Blackshroud han templado sus nervios, de modo tal que es capaz de resistir dolores que acabarían con un hombre corriente. Recobra su equilibrio y alza su venablo para atacarte.

Si deseas plantarle cara y pelear con este guerrero, **pasa al 180**.

Si optas por rehuir el combate, **pasa al 316**.

140

Tras una semana de viaje por un terreno difícil, la superficie firme del camino resulta para tus pies doloridos tan tersa como un espejo. A mediodía has dejado atrás unos quince kilómetros y llegado a un puente sobre un río que desciende de los montes cercanos y cuyas aguas tienen un desagradable tono amarillento. Has de consumir una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Estás a punto de reanudar tu viaje, cruzando el puente, cuando oyes el rumor de un galope y distingues a un grupo de jinetes que, envueltos en una nube de polvo, se dirigen hacia ti por el camino.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar y has alcanzado el rango de Principal u otro superior, **pasa al 12**.

Si no posees esa destreza o no has logrado ese nivel de adiestramiento del Magnakai, puedes esperar a que lleguen los jinetes, **pasando al 122**.

O puedes ocultarte bajo el puente, **pasando al 322**.

141

El agujero es angosto y sólo puedes progresar a gatas. Una suave corriente agita el polvo del suelo del pasadizo y en la distancia una luz tenue te permite ver lo que tienes por delante. Poco a poco, la pendiente se hace más pronunciada y te ves obligado a ascender por una tosca escalera, cuyos peldaños son prominencias de roca. Arriba distingues la luz del día y prosigues subiendo con la esperanza de escapar de la sima.

Cuando te aproximas a la salida percibes a tu derecha un sonido siseante. Instantáneamente te detienes al distinguir a una negra serpiente de mandíbulas abiertas, cuyos colmillos venenosos relucen en la sombra de un hueco. Está enroscada sobre los huevos de un nido que podrías alcanzar tendiendo el brazo.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal, **pasa al 35**.

Si prefieres ignorar a la serpiente y proseguir tu ascensión, **pasa al 235**.

Si decides retirarte por donde viniste y tratar de escalar una de las paredes de la sima, **pasa al 135**.

142

Necesitas varios minutos para abrir la cerradura usando tu Daga. Además haces saltar la punta de la hoja y echas a perder el Arma. Bórrala de tu *Carta de Acción*.

Tras la puerta hay un corredor flanqueado de antorchas. A mitad de camino ves otra puerta en la pared de la izquierda, una sólida plancha de hierro en la que sólo se abre un ventanuco enrejado. Te acercas en silencio y atisbas por la rejilla.

Si en una aventura anterior de Lobo Solitario visitaste el Danarg, **pasa al 260**.

En caso contrario, **pasa al 114**.

143

El guerrero se agacha para recoger la brillante vara, pero el Príncipe salta y de una patada la pone fuera de su alcance. Su acción le cuesta cara porque, cuando su pie toca la vara, un haz

de llamas quema su pierna y le derriba de espaldas. Te precipitas para impedir que el guerrero vaya tras su arma. Entre denuestos horrendos empuña una daga que llevaba al cinto y se lanza contra tu cuello.

Ziran: Destreza en el Combate 25 Resistencia 33

Si vences en la lucha, **pasa al 56**.

144

Pasáis aquella noche en una cabaña de piedras. Es poco mejor que un tabuco, pero al menos os protege de la lluvia, que comenzó a caer poco después del ocaso y que continúa al amanecer cuando reemprendéis el viaje. Pasan monótonas las horas sin hechos dignos de mención hasta que la boscosa orilla cede poco a poco sitio a un páramo llano y embarrado de árboles retorcidos y petrificados. Aquí la corriente es débil y os veis obligados a remar para progresar entre las aguas pardas y sucias. Jarel se sienta a proa, envuelto en su capa de piel de lobo para defenderse de la lluvia fría. Observa fijamente hacia adelante mientras te guía entre los estrechos canales que atraviesan la maloliente ciénaga. En dos ocasiones descubrís que no tiene salida el canal que seguís y habéis de volver atrás. Pero cuando la luz mengua, distinguís una isla que promete un suelo firme y un lugar en donde pasar la noche.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has escogido se encuentra entre 0 y 4, **pasa al 59**.

Si se encuentra entre 5 y 9, **pasa al 259**.

145

Halgar cae pesadamente de rodillas; la sangre gotea viscosa entre sus dedos mientras le abandona la vida. Con un gruñido, se contrae y se deja caer de costado sobre el fuego, ahogando las brasas y llenando el aire del olor a cuero quemado. A tus pies yace ese terrible Látigo y cerca descubres una mochila. Sueltas su correa y vacías su contenido en el sucio suelo de piedra. La mochila guardaba los siguientes objetos:

Bolsa de Cuero con 36 Lunas (9 Coronas de Oro)
Antorcha
Chisquero
Botella de Agua

Puedes quedarte con cualquiera o con todos estos objetos. Si decides conservar el Látigo, márcalo en tu *Carta de Acción* como Objeto Especial.

Descubres en el suelo una trampilla de madera que da acceso a una cueva vacía. Allí ocultas el cadáver antes de volver a montar en tu caballo y cruzar el puente, camino de Pirsi.

Pasa al 75.

146

El olor de la sangre te revuelve el estómago, pero tu desagradable tarea tiene su premio. Entre los matorrales descubres la pesca que habían recogido. Hay aquí suficientes truchas moteadas para 5 Comidas. Si te llevas algunos peces, acuérdate de hacer la anotación oportuna en tu *Carta de Acción*.

Para cruzar el río y proseguir, **pasa al 335**.

147

Con aterradora facilidad, el Señor de los Demonios abre de golpe la puerta de piedra, que se hace pedazos al estrellarse contra el muro del templo. Lanzas tu Flecha, que se hunde profundamente en su pecho. El Señor de los Demonios ríe burlón y arranca el asta de su cuerpo como si no sintiera más irritación que la producida por una leve astilla. No brota sangre de la herida y el orificio se cierra rápidamente sin dejar rastro en la piel cremosa de ese ser sobrenatural.

-¡Ríndete, mortal! -te ordena-. ¡Y te libraré de las agonías de la muerte!

Si posees la Sommerswerd, **pasa al 286**.

Si no posees ese Objeto Especial, **pasa al 333**.

148

Ilustración IX

El oficial lenciano, cuyo nombre es Capitán Prarg, y tú cabalgáis por doquier reuniendo a los pocos soldados que restan para enviarlos en apoyo de los caballeros que tan desesperadamente luchan en el puente. Finalmente, formáis una abigarrada compañía de arqueros, alabarderos, infantes heridos, carreteros, cocineros, heraldos y piqueros desmoralizados por la batalla y los enviáis hacia adelante con sus escudos alzados y preparadas las armas.

A tu izquierda, las reservas del Príncipe responden a una señal que se les hace desde la colina y corren a reforzar a su jefe. A la derecha, densas filas de lanceros lencianos pelean con brío a lo largo de todo el murete de la pomarada. Cuando te acercas al puente hallas los cadáveres de quienes cayeron bajo el fuego

Un Caballero de la Muerte alza su arma y se dispone a segarte el cuello.

eléctrico. La visión de esos cuerpos contraídos, de las armas en manos sin vida, espanta a la compañía.

-¡Adelante, hombres! -grita el Capitán Prarg-. ¡Alzad los ojos y avanzad!

El puente destaca por delante entre la humareda del combate y vuestros hombres se encaminan hacia la macabra pugna que se desarrolla allí. Los cadáveres se apilan por las proximidades, llenan la zanja y forman en algunos sitios una capa de hasta seis cuerpos de profundidad. Se oyen airados y ásperos gritos de guerra y resuenan en el aire el entrechocar de los aceros y los alaridos de quienes mueren violentamente.

-¡Atacad! -gritas, y la compañía se precipita al puente.

Reforzados por tropas de refresco, los caballeros abren por fin brecha en la barricada y se dispersan por las calles que se abren más allá. La lucha se torna aún más intensa cuando los defensores Drakkarim se lanzan al combate con desprecio total por sus vidas. Uno de ellos, un Caballero de la Muerte, se abre paso entre los piqueros de la vanguardia y ataca a tu caballo con un terrible mandoble de su hacha. Cuando caes, alza su arma bañada en sangre y se dispone a segarte el cuello.

Caballero de la Muerte: Destreza en el Combate 24 Resistencia 40

Por obra del frenesí bélico, tu enemigo es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si vences en la lucha, **pasa al 206**.

149

Tu Flecha roza a uno de los magos y choca en el escudo de un guerrero Drakkarim que se halla detrás. La herida es superficial y no impide al mago lanzar su esfera contra los soldados de Palmyrion.

Pasa al 106.

150

Los caballeros a pie de Lencia son los primeros en avanzar. Sus densas columnas marchan en perfecta formación hacia el puente, en el centro de la línea enemiga. Cuando se ponen a su alcance, percibes un sonido como el del fluir del agua y una nube de negras flechas se precipita sobre las filas de corazas. Grandes huecos se abren en las columnas, que parecen titubear bajo el impacto antes de proseguir el asalto. Marchan flanqueados hacia el sur por arqueros que lanzan constantemente sus saetas. A diferencia de los caballeros, apenas portan corazas y más de la mitad caen atravesados cuando se disponen a cargar de nuevo sus enormes arcos. Los supervivientes se retiran, poniéndose a cubierto entre las densas filas de lanceros lencianos que avanzan hacia la pomarada.

El Príncipe Graygor hace una señal a sus piqueros y a sus jinetes para que acudan en apoyo de los caballeros lencianos, que luchan ahora cuerpo a cuerpo en el puente de piedra. Se encuentran a menos de cien metros del puente cuando chasquea un rayo de fuego eléctrico que parte de las ruinas del templo. Penetra entre sus cerradas filas con un efecto devastador, lanzando por los aires a los piqueros.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación y has alcanzado el rango de Tutor o alguno superior, **pasa al 323**.

Si has logrado la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar y conseguido el rango de Principal u otro mayor, **pasa al 258**.

Si no posees ninguna de estas destrezas o aún tienes que alcanzar esos niveles de adiestramiento del Magnakai, **pasa al 42**.

151

El oficial se encoge de hombros y monta en su caballo.

-Es probablemente un fuera de la ley o un desertor del ejército eruano -dice a los suyos-. De cualquier manera, debemos proseguir. Ya hemos perdido aquí demasiado tiempo.

Espolea a su cabalgadura y te ves forzado a apartarte cuando los jinetes cruzan el puente y desaparecen por el camino que lleva al bosque de Moggador.

Pasa al 179.

152

El capitán inclina la cabeza en dirección al dueño. Oyes un clic, seguido de un soplo de aire cuando la flecha parte hacia tu espalda. Tus sentidos te lanzan un grito de advertencia y respondes arrojándote al suelo. En la cara del capitán apenas tiene tiempo de insinuarse un gesto de terror antes de que la saeta se clave entre sus ojos sorprendidos.

-¡A él! -grita el dueño.

Y tres corpulentos bebedores se adelantan hacia ti empuñando espadines con los que se disponen a atacarte.

El primero pierde su espadín y la mano que lo sostenía. Cuando retrocede chillando, los otros intercambian miradas medrosas y se detienen en seco.

Si deseas avanzar y atacarlos, **pasa al 274**.

Si optas por intentar huir de la taberna de troncos, **pasa al 68**.

153

Las flechas silban por todos lados, pero tus reacciones fulminantes te permiten salir ileso con tu montura. Espoleas a tu caballo hacia el vado, mas cuando estás a punto de penetrar en el agua una flecha se clava en el cuello del animal. Relincha de dolor y se inclina de rodillas, lanzándote al río. Tragas agua helada y pugnas por hacer pie entre toses y maldiciones. Adviertes al tiempo que los que te han tendido la emboscada salen de la cabaña más próxima y se precipitan hacia ti. Algunos disponen ya sus arcos.

Si posees un Arco y deseas emplearlo, **pasa al 131**.

Si prefieres intentar la huida, escapando por el vado, **pasa al 166**.

Si optas por empuñar un arma y disponerte para la lucha, **pasa al 251**.

154

Aterrizas violentamente en el borde de la sima, mas el suelo está seco y desmenuzado y se desintegra con el impacto. Frenéticamente te aferras a una maraña de raíces mientras tus piernas se agitan en el vacío. Pero el peso y los violentos movimientos de tu cuerpo son más de lo que pueden soportar las raíces. Se desprenden y caes de espaldas a la sima.

Pasa al 257.

155

Cerca ya del centro del pueblo, llegas a una plaza en donde se reagrupa una unidad enemiga de reserva que aguarda el momento de entrar en combate. Son Krorn, seres de horrible aspecto que proceden de los bosques de Moggador y Akamazim. Se les une un gigantesco individuo moreno de corta barba negra y reluciente calva que empuña una enorme hacha de guerra. De un metal rojo, el hacha debe de pesar más que el que la porta. Pero la enarbola sobre su cabeza como si fuese un palo liviano. A juzgar por sus rasgos y por lo que has oído en tus viajes a lo largo de Eru, este guerrero tiene que ser el Barón Shinzar, el jefe de las fuerzas enemigas.

Si posees un Arco y deseas emplearlo, **pasa al 96**.

En caso contrario, **pasa al 73**.

156

Una súbita calma desciende sobre el bosque en torno de ti cuando el último de los fantasmas es rechazado por tu ataque. Pero el silencio es pronto quebrado por un aullido espantoso que procede de algún lugar bajo tus pies. Quebrantado por el combate y ansioso de rehuir cualquier otro choque con los espíritus malignos de esta isla, te lanzas a toda prisa por el bosque hacia el este.

Pasa al 175.

157

Tus sentidos te dicen que ese hombre miente: no es el jefe de los guerrilleros. Repite la pregunta, pero dudas en responder.

Tu mirada va de un hombre a otro y tus sentidos confirman la sospecha: ninguno de éstos es Sebb Jarel.

Si quieres preguntar al hombre ratonil por qué miente, **pasa al 51**.

Si optas por desenvainar un arma y desafiarle a que demuestre su identidad, **pasa al 132**.

Si deseas abandonar la cueva, **pasa al 23**.

158

El jefe guerrero te observa con gesto de reproche y de un bolsillo de su sobreveste extrae una brillante gema.

-Los Ancianos Magos de Dessi nos han otorgado generosos regalos para ayudarnos a luchar contra los Señores de la Oscuridad -dice al tiempo que sostiene la piedra preciosa en la palma de su mano.

Entonces murmura las palabras de un sortilegio y en torno a la reluciente joya brotan llamitas verdosas.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Pantalla Psíquica, **pasa al 262**.

Si no tienes esa destreza, **pasa al 64**.

159

-Justo lo que pensaba -declara el sargento con voz airada-. Es el látigo de Halgar. Y, a juzgar por estas manchas de sangre, no lo entregó de buena gana.

Al oír aquello los demás guerrilleros echan mano de sus espadas y adviertes el brillo asesino de sus miradas. Comienzas a explicarte, pero se niegan a escuchar. Desenvainan sus armas

y te rodean lentamente. (Borra el Látigo de tu lista de Objetos Especiales).

Si deseas sustraerte al combate, **pasa al 39**.

Si prefieres hacerles frente y pelear, **pasa al 118**.

160

Percibes que las varillas de cristal están generando una poderosa carga de energía negativa. Las Piedras de la Ciencia son bombardeadas por esta energía con la esperanza de que, al cabo de un tiempo, las destruirá. Si has de recobrar sin daño las Piedras de la Ciencia tienes que anular primero esa fuerza. Sin embargo, de lograrlo, acabarás con el medio que las sostiene en el aire y caerán al pozo.

Reflexionas sobre el problema durante varios minutos y por fin descubres una solución.

Pasa al 5.

161

Empleando tus considerables destrezas del Kai, desapareces en el bosque, sin dejar rastro de tu paso. Hasta el olor de tu sangre queda enmascarado por tu capacidad para emitir a través de los poros de tu piel aceites neutralizadores, que actúan como un camuflaje químico.

Pasa al 268.

162

Cuando el último de los Caballeros de la Muerte cae muerto a tus pies, cruzas sobre los cadáveres y corres a la escalera. Paido se arma con una espada Drakkar y va en pos de ti hacia la puerta de dos hojas triangulares.

Pasa al 230.

163

La Guardia de Palacio avanza majestuosamente por el campo de batalla, alzadas sus lanzas como las púas de un puercoespín de acero, ondeando al viento sus gallardetes rojo y gualda. El enemigo la recibe con una lluvia de flechas, pero los eruanos parecen ignorarlas, prosiguiendo impertérritos. Mas cuando alcanzan la zanja la continua ofensiva de saetas comienza a aclarar sus filas. No reducen por eso el ritmo de su avance y el Príncipe ordena cargar. Los caballeros bajan sus lanzas cuando llegan al pie de la colina. Un regimiento de Drakkarim los aguarda y el estallido de un rayo brota del muro del templo. Retrocedes cuando desciende colina abajo, pero milagrosamente falla el blanco y sólo lanza al aire barro calcinado y los cuerpos de los ya caídos.

Resuena el grito de guerra del Príncipe y sus caballeros acometen a los Drakkarim como una ola contra un muro de picas. El Príncipe y un pequeño grupo de los más audaces logran abrir brecha y galopan hacia el templo mientras los demás caballeros traban feroz combate cuerpo a cuerpo. El Príncipe y los suyos llegan al templo y los ves desmontar y penetrar en las ruinas. Tal bravura despierta tu admiración puesto que saben el peligro mortal que allí acecha y, sin embargo, le hacen frente sin titubear.

Pasa al 137.

164

Tu Flecha parte silbando hacia uno de los magos y destroza la esfera que sostenía en su mano ganchuda. Surge un relámpago cuando estalla, dispersando fragmentos que se extienden entre los Drakkarim como una turba de terribles serpientes. El segundo mago deja caer su esfera, desencadenando otra explosión. Los Drakkarim chillan de dolor y terror cuando los pedazos queman todo lo que tocan.

Pasa al 332.

165

Has de hacer acopio de fuerza de voluntad y de todas tus energías para librarte del peso del caballo muerto y, tras apartar el

barro de tus ojos, reptas por la zanja. Delante de ti distingues a un Guardia de Palacio en una situación semejante a la tuya. Pero no sólo ha quedado atrapado bajo el cadáver de su corcel, sino que su cabeza está enterrada en el fango y lentamente se asfixia. Agita desesperado los brazos.

Si deseas salvar su vida, sacándole de debajo de su caballo, **pasa al 79**.

Si prefieres ignorar su condición y buscarte una nueva montura, **pasa al 247**.

Si decides abandonar la zanja y participar a pie en el ataque del Príncipe, **pasa al 115**.

166

El agua te llega hasta la cintura cuando vadeas el río. Resuenan implacablemente en tus oídos los gritos y aullidos de los que te han tendido la emboscada. Caen junto a ti o silban peligrosamente las flechas. Has cruzado tres cuartas partes del cauce cuando una flecha te alcanza en el cuello y te envía bajo el agua.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte* (0 = 10). Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, resta 2 del número que hayas elegido. El resultado será la cantidad de puntos de RESISTENCIA perdidos a consecuencia de la herida.

Si sobrevives, llegarás a la orilla opuesta y escaparás a pie por el bosque de Moggador.

Pasa al 186.

167

Inclinado sobre la silla, tus párpados están a punto de cerrarse. Tu cuerpo se halla poseído de una extraña fatiga que te priva

de toda voluntad de resistirte a tan potente aroma. Los vibrantes colores giran ante tus ojos y luego desaparecen poco a poco al tiempo que pierdes el sentido y caes al suelo.

Si posees un Látigo, **pasa al 214**.

Si no tienes ese Objeto Especial, **pasa al 327**.

168

Las minúsculas bolitas de cobre en las tiras entretejidas del Látigo comienzan a brillar con una extraña luz amarillenta. Lo liberas de tu mochila y los fantasmas lanzan un grito espectral cuando los rayos amarillos calcinan sus formas sobrenaturales. Desacostumbrados a la sensación de dolor, retroceden y se refugian entre las sombras.

La presencia de los fantasmas ha desencadenado un sortilegio creado en el Látigo hace muchísimo tiempo por un antiguo propietario. Siempre que entra en contacto con seres espectrales, protege a su dueño, irradiando una fuerza que aborrecen.

Los fantasmas se han echado atrás, pero no se dispersan ni abandonan su ataque. Su necesidad de alimentarse de tu fuerza vital supera el miedo al Látigo y con un aterrador alarido de rabia salen de los árboles y atacan.

Fantasmas de Cener: Destreza en el Combate 24 Resistencia 40

Estos seres de ultratumba son inmunes al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica). En razón del poder del Látigo, suma 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE por el tiempo que dure la lucha.

Si vences en la pelea, **pasa al 156**.

169

Las aguas en torno de la lancha se han teñido de un color verde sucio, el de la sangre de los Ciqualis que habéis matado. Pero dos de esos seres han sobrevivido a vuestro feroz contraataque y se han sumergido bajo la proa. De repente percibes un fuerte crujido cuando a tus pies horada las tablas una aguzada estaca y un chorro de agua se alza del agujero. El bote se inclina violentamente y tanto Jarel como tú os veis lanzados a la fangosa corriente.

La sangre de los monstruos se te pega a los ojos y nadas a ciegas con la esperanza de llegar a la orilla antes de sucumbir a los atacantes. Helado y tembloroso, alcanzas con el tiempo la margen meridional y te arrastras por el barro.

Pasa al 226.

170

El último de tus atacantes grita y se desploma de espaldas sobre el fuego; ahoga las llamas y sume la caverna en la oscuridad. Segundos más tarde se descorre la cortina que cierra la entrada y penetran dos guardianes con sus lanzas, dispuestos para atacar. Sorprendidos por las inesperadas tinieblas, no tienes dificultad en deslizarte junto a ellos y escapar por el pasadizo.

En la salida de la cueva distingues a un destacamento de guerrilleros montados que llegan al campamento. Desmontan, atan sus corceles a algunos matorrales y caminan cansinos hacia la hoguera más grande. Viendo una oportunidad de huir, corres hacia los matorrales y te apoderas de las bridas del caballo más próximo. De repente resuena un grito procedente de la cueva: los guardianes dan la alarma. Subes a la silla, pero un guerrillero montado que viene hacia el campamento bloquea el angosto sendero.

Guerrillero Montado: Destreza en el Combate 17 Resistencia 24

Si vences en la pelea, **pasa al 239**.

171

-No puedo enviarle -dice incómodo el Príncipe-. Se le necesita en cierto sitio. Hemos de enviar a otro para conseguir la información que precisamos.

El Rey parece molesto, pero, antes que discutir con su aliado la víspera de la batalla, envía a uno de sus batidores montados. El Príncipe suspira aliviado antes de ordenarte que vuelvas a su cuartel general.

Pasa al 29.

172

Ilustración X

Al acercarse el reptil, tu primera reacción es escapar corriendo hacia la cabaña de piedra, pero ese empeño resulta inútil a causa del barro pegajoso que te llega a las rodillas. El escamoso ser alza su cabeza cornuda y lanza un largo graznido cuando la brisa le

El escamoso Gorodon se acerca a ti.

lleva el olor de tu miedo. Jarel desenvaina su espada y se coloca a tu lado al iniciar su ataque el monstruo.

Gorodon: Destreza en el Combate 29 Resistencia 36

Reduce a la mitad las pérdidas de RESISTENCIA que experimentes durante el combate, puesto que también la mitad de los ataques del reptil se hallan dirigidos contra Jarel.

Si vencéis en la lucha, **pasa al 217**.

173

Justo cuando alcanzas a tus hombres, sale de las casas un tropel de hammerlandeses revestidos de cuero que atruenan el aire con sus gritos de guerra. Atacan por todos lados y vuestra situación parece desesperada.

Si deseas combatir a tus atacantes y resistir sus acometidas, **pasa al 288**.

Si quieres intentar huir de esta emboscada, **pasa al 16**.

174

Sus patas lampiñas concluyen en largas y curvas garras. Con aterradora facilidad abre de golpe la puerta de piedra, que se hace pedazos al estrellarse contra el muro del templo.

-¡Ríndete, mortal! -te ordena, brillando en sus ojos un fuego sobrenatural-. ¡Y te libraré de las agonías de la muerte!

Si posees la Sommerswerd, **pasa al 286**.

Si no posees ese Objeto Especial, **pasa al 333**.

175

Avanzas trabajosamente por el bosque durante dos horas hasta que, por fin, te detienes. Exhausto, te sientas, apoyando la espalda en un retorcido pino y con tus rodillas a la altura del mentón (ahora debes consumir una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA). Incapaz de resistir más, cierras los ojos y te sumes en un profundo sueño.

Pasa al 295.

176

Antes de abandonar Luomi, el Príncipe te entrega un Sello que luce su escudo real (anótalo como Objeto Especial en tu *Carta de Acción*; no necesitarás desechar otro Objeto Especial, aunque ya lleves doce). Con este anillo en tu mano derecha das a entender que disfrutas de la amistad de la corte, algo que puede resultarte útil cuando trates de convencer a Sebb Jarel para que te ayude en tu misión.

Te despides del Príncipe Graygor antes de revisar tu equipo y partir por la polvorienta carretera que conduce a Pirsi. La carretera es poco más que un mal camino entre praderas que se dirige a un río ancho y fangoso. En este paisaje desolado se alzan de vez en cuando montones de piedras grises; son las ruinas abandonadas de granjas y alquerías destruidas durante la ocupación Drakkarim.

Tras una hora en la silla alcanzas el río en un lugar en donde un ancho y pétreo puente cruza sus cenagosas aguas. Cerca se levantan una torreta ennegrecida por un incendio y una cabaña de piedra, privada de tejado. Reparas en el leve rastro de un fuego de leña, cuyo humo escapa por lo alto de la torreta, y en un caballo ensillado que pasta a la orilla del río.

Si deseas detenerte y examinar la torreta, **pasa al 232**.

Si prefieres cruzar el puente y proseguir, **pasa al 75**.

177

Su cuerpo rueda peldaños abajo y se detiene contorsionado al pie de la escalera. Te repugna tocarle, pero es posible que posea algunos objetos útiles. Rechinando los dientes, le vuelves boca arriba, vacías sus bolsillos y descubres los siguientes objetos:

Llave Negra (Objeto de la Mochila)
200 Kikas[6] (20 Coronas de Oro)
Daga

Puedes tomar los objetos que desees, pero recuerda hacer las oportunas modificaciones en tu *Carta de Acción*.

Para continuar tu exploración, **pasa al 285**.

6La Kika es una moneda usada en las tierras de los Señores de la Oscuridad y en las naciones de los Drakkarim. Cada moneda vale la décima parte de una Corona de Oro y diez Kikas ocupan el mismo espacio en tu Bolsa que una Corona de Oro.

178

Tu golpe es fuerte y mortalmente preciso. Abre el pecho del lobo y parte en dos su corazón, lanzando a la bestia, bañada en su propia y horrible sangre, a lo más denso de la maleza.

Jadeante por el esfuerzo y temeroso de lo que aún pueda acechar entre las sombras, reúnes tu equipo y sigues a Jarel. Está ansioso de alejarse de los lobos muertos antes de que el olor de su sangre atraiga a más de su clase o a algo peor.

Pasa al 282.

179

El camino serpentea, ascendiendo entre las áridas colinas hasta que llegas a un promontorio de amarilla roca. Alcanzas la cima y divisas por vez primera la terrible fortaleza de Torgar.

Las murallas de esta hosca ciudadela se alzan al borde mismo de un barranco, excavado a lo largo de los siglos por la fuerza de las aguas. Un puente natural de grandes piedras salva esa negra sima; constituye el único medio para llegar a Torgar por el sur. Su posición y sus defensas parecen haberla hecho inaccesible. Domina el único camino que lleva a las tierras áridas de Ghatan, y quienes se atrevan a seguir por esa vía han de pasar por el puente natural de rocas y la gran puerta de hierro de la ciudad.

Pocos fueron los que en el pasado se aventuraron de buen grado hasta Torgar, pero ahora el puente y sus cercanías bullen de hombres. Son los soldados de Talestria y Palmyrion y han llegado con sus máquinas de guerra para poner sitio a la severa fortaleza Drakkar.

A menos de un kilómetro del promontorio se alzan unas tiendas de campaña en una meseta desde la que se dominan las obras del asedio. Cuando te acercas, unos caballeros salen de la mayor de

las tiendas y te ordenan que te detengas. Uno de ellos, un oficial, reconoce el uniforme que vistes y te invita a entrar para reunirte con su comandante. Todos están armados y decides que no es prudente negarte a lo que te pide.

Si en una anterior aventura de Lobo Solitario visitaste el país de Talestria, **pasa al 45**.

En caso contrario, **pasa al 346**.

180

De un salto surges de las sombras y te dispones a asestar un terrible golpe a la cabeza del Caballero de la Muerte. Mas a pesar de la celeridad de tu ataque y de la lentitud que le presta su pesada armadura, el guerrero consigue desviar tu golpe con la punta de su lanza.

Caballero de la Muerte: Destreza en el Combate 24 Resistencia 38

El guerrero es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si vences en esta pelea en dos asaltos o menos, **pasa al 316**.

Si vences en esta pelea en tres asaltos o más, **pasa al 261**.

181

El camino está pavimentado con viejas losas sobre las que ha crecido el musgo, pero de vez en cuando percibes el sonido lejano de un casco de caballo que golpea una piedra desnuda. Continúas avanzando y al punto te envuelve la oscuridad. Mientras prosigues

por el negrísimo bosque sólo oyes el ulular de las lechuzas y el batir de las alas de los murciélagos.

Cuando aún no llevas una hora de camino llegas a un puente de piedra. El río que antaño salvaba hace mucho tiempo que se secó y las hojas cubren su cauce. Te sientes muy cansado y necesitado de comida y de reposo.

Si deseas detenerte y descansar en el puente, **pasa al 204**.

Si decides prescindir del descanso y proseguir por el camino, **pasa al 37**.

182

Un violento dolor atraviesa tu cuello y un hombro cuando la serpiente clava sus colmillos en tu garganta. Se agita violentamente, pero consigues apoderarte de su cabeza, la arrancas de tu carne y la arrojas al pozo por el que subiste. Súbitas náuseas hacen presa en ti cuando el veneno empieza a hacer su efecto.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina y has alcanzado el grado de Mentor, **pasa al 192**.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina y has alcanzado el grado de Primado, **pasa al 246**.

Si no posees esa destreza o aún no has conseguido uno u otro de esos niveles de adiestramiento del Magnakai, **pasa al 343**.

183

Caes violentamente y ruedas a la zanja para evitar que te pisoteen los demás caballos. Tras apartar el barro de tus ojos, reptas por el canal. A corta distancia por delante, un jinete ha quedado

atrapado bajo su corcel muerto. Agita desesperado los brazos y puedes advertir que su cabeza está enterrada en el fango y que lentamente se asfixia.

Si deseas salvar su vida, sacándole de debajo de su caballo, **pasa al 79**.

Si prefieres ignorar su condición, puedes volver a montar en tu propio caballo; **pasa al 334**.

O puedes participar a pie en el ataque del Príncipe; **pasa al 115**.

184

Los gritos de los Drakkarim resuenan por las almenas mientras te ven correr hacia la ciudad. Comienza a caer una lluvia de pedruscos que se desintegran con el impacto. Tus sentidos te protegen e instintivamente esquivas las piedras que caen hasta detenerte en seco junto a la puerta. Colocas y pones en marcha el cristal explosivo y retrocedes a la carrera, contando los segundos a cada paso. Salvas el parapeto al llegar a siete y te tiendes tras su protección.

Pasa al 301.

185

Al acercarte, uno de los guerrilleros montados señala el Látigo que llevas sujeto a la mochila y dice algo a su sargento.

-Llevas un excelente látigo, Rastreador -observa el sargento cuando detienes tu caballo-. Me encanta la buena artesanía. ¿Te importaría que lo examinase más atentamente?

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación y quieres emplearla, **pasa al 302**.

Si deseas mostrar tu Látigo al sargento, **pasa al 159**.

Si te niegas a permitir que lo examine, **pasa al 198**.

186

El terreno se torna cada vez más pendiente y sobreviene el ocaso antes de que concluya tu ascensión a lo alto de una serranía, desde donde se dominan las praderas del norte de Eru. En menos de una hora será noche cerrada. Decides por eso acampar en la cima y proseguir con el alba (ahora debes consumir una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA).

Te tiendes en una cómoda yacija de hojas, pero el aullido de un lobo de monte te obliga a abandonar tan apetecible lugar y pasar la noche encaramado en un árbol.

Pasa al 125.

187

Ilustración XI

Desenvainas tu arma y te agachas, preparándote a recibir el ataque del animal. Aúlla, casi complacido, como si imaginara que hunde ya sus colmillos enormes y amarillentos en tu desnuda garganta.

Lobo de Taintor: Destreza en el Combate 27 Resistencia 49

Si vences y la lucha dura cuatro asaltos o menos, **pasa al 202**.

Si la lucha dura más de cuatro asaltos, no continúes.**Pasa al 234**.

188

Haciendo acopio de tus fuerzas y de tus defensas psíquicas, te esfuerzas por rechazar el ataque de Roark. De inmediato el frío que amenazaba congelar tu corazón comienza a menguar y sientes fluir el calor por tu brazo hacia el amuleto de hierro que aprietas en la mano. Al instante Roark chilla de dolor y se desploma; ha caído víctima de su propio ataque. Has invertido la corriente de energía y detenido su corazón.

Empleas esa energía para enfrentarte con Tagazin. Se estremece cuando tus órdenes psíquicas le privan de su fuerza sobrenatural. Su cuerpo palidece hasta tornarse casi transparente y volutas de humo surgen de su piel como si estuviese evaporándose. Retrocede hacia el centro del templo y salta sobre el bloque de mármol. Lanza un aullido estremecedor y de repente la sombría estancia queda inundada por una luz cegadora. Estallan truenos y tiemblan las paredes. Aterrados, los seguidores

El Lobo de Taintor aúlla como si imaginara que ya hunde sus colmillos enormes y amarillentos en tu desnuda garganta.

de Roark huyen por la puerta destrozada y se lanzan escaleras arriba. Del bloque de mármol brotan blancos rayos zigzagueantes que hacen caer pedazos de roca de los muros del templo; la atmósfera se impregna de un hedor que amenaza sofocarte. Empavorecido, remontas los peldaños mientras el derrotado espíritu del Señor de los Demonios da rienda suelta a su despecho en aquella cámara.

Pasa al 341.

189

-¡Naog daka! -brama en el corredor una voz a tus espaldas.

Giras en redondo y ves a dos guerreros Drakkarim, ambos armados con ballestas aprestadas con flechas. Lentamente dejas caer tu mano hacia el arma, pero tu movimiento no pasa inadvertido. De repente, un estallido de dolor llena tu cabeza y la oscuridad vela tu visión cuando te ves lanzado contra la puerta por la fuerza de la saeta que ha penetrado en tu cráneo. La muerte es instantánea.

Tu vida y tu búsqueda concluyen aquí.

190

Suerte tienes de que las saetas que se clavaron en tu espalda no estuviesen provistas de púas ni impregnadas de veneno. Rechinas los dientes, reúnes todas las fuerzas que te restan y penosamente te pones en pie.

A unos cincuenta metros de la primera línea de los aliados distingues a dos soldados lencianos que vienen hacia ti con sus espadas desenvainadas.

-¡El santo y seña! -ordenan-. ¡Danos el santo y seña o morirás!

Si deseas responder «Espadín», **pasa al 63**.

Si deseas responder «Espadón», **pasa al 227**.

Si deseas responder «Espada», **pasa al 347**.

191

Tu maestría del Kai te avisa de un peligro mortal. La lancha es agarrada desde abajo por un grupo de seres anfibios que pretenden lanzar un ataque por sorpresa. Adviertes a Jarel de lo que sientes y serenamente ambos empuñáis las armas, dispuestos a rechazar la acometida.

Pasa al 245.

192

Recurres a tu energía interior para sobreponerte al veneno que corre por tus venas. El mortal veneno neurovascular queda rápidamente neutralizado, pero a costa de 3 puntos de RESISTENCIA.

Haz las necesarias modificaciones en tu *Carta de Acción* y **pasa al 205**.

193

-¡Impostor! -ruge el capitán al tiempo que pretende estrangularte.

Pero esquivas diestramente su ataque, desviándote hacia un costado, y con el canto de la mano le asestas un golpe en la sien que le deja al instante sin sentido.

-¡Fuego! -truena un pirsiano de cuello de toro.

Te arrojas al suelo. Un ruido ensordecedor resuena por la población cuando los hombres disparan sus pesadas pistolas. Pero las descargas pasan sobre tu cabeza y se hunden en la puerta de la taberna. El estruendo parece despertar a un avispero. Los habitantes se arman y se lanzan a la calle para averiguar la causa de aquel tumulto. La situación se te antoja desesperada, pero adviertes una oportunidad de escapar y la aprovechas. Las pistolas han creado una enorme nube blanca y, al amparo de esta acre humareda, huyes por un callejón junto a la taberna de troncos y te sumes en el espeso follaje que se extiende más allá.

Corres en la oscuridad mientras se extienden por el bosque los ecos de los gritos airados de los aldeanos y maldices tu mala suerte.

Pasa al 250.

194

Reconoces el lenguaje que hablan quienes profieren esas ásperas voces. Es el de los Krorn. Un escalofrío recorre tu espina dorsal cuando recuerdas lo que has oído acerca de los malvados seres que hablan esa lengua, cómo se complacen en la crueldad y gustan de devorar carne humana. Sería prudente evitarlos, mas para llegar al vado has de pasar muy cerca de los matorrales. Por lo poco que puedes oír de su conversación, están discutiendo por algunos peces que han capturado. Mientras te aproximas, imploras que la discusión los distraiga lo suficiente para que puedas llegar al río sin ser visto.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si has completado el Círculo de la Ciencia de Solaris, suma 3 al número elegido.

Si tu total es ahora 6 o menos, **pasa al 67**.

Si es 7 o más, **pasa al 335**.

195

Ves cómo se contrae el lobo cuando tu Flecha se hunde profundamente en su cuello. Abre su boca enorme, pero ningún aullido escapa de sus terribles mandíbulas repletas de largos dientes; se desploma al instante sobre el blando suelo del bosque, se estremece y rueda hasta detenerse inerte a tus pies.

Pasa al 202.

196

Cuando se quiebra cada varilla, desaparece su haz y la bola de fuego se debilita. Comienza a brillar a través de las llamas malignas y verdosas la luz dorada de las Piedras de la Ciencia y, cuando Paido ha destruido ya la mitad de las varillas, una de las Piedras cae en tus manos. Inmediatamente una oleada de energía recorre tu cuerpo, llenándolo de fuerza renovada, mientras se agudizan tus pensamientos y percepciones. Animas a gritos a tu compañero y éste alza la cabeza para replicar. Pero sus palabras quedan ahogadas por una voz áspera y terrible.

Pasa al 350.

197

Montas en tu caballo y partes al galope hacia el cuartel general del Rey Sarnac. En el camino te cruzas con los supervivientes del regimiento aniquilado por el rayo en el puente. Profundamente conmocionados, permanecen agrupados o se protegen en el suelo como animales espantados. Se te contrae el corazón al observar el horror en sus caras y escuchar sus gemidos.

Cuando atraviesas el camino y asciendes hacia la tienda del Rey, viene hacia ti colina abajo un oficial de la caballería lenciana. Parece reconocerte y te pide que te detengas.

Si deseas detener tu caballo y averiguar lo que quiere, **pasa al 105**.

Si optas por ignorar su indicación y continuar tu cabalgada hasta el cuartel general del Rey Sarnac, **pasa al 21**.

198

-¡Vaya! -dice el sargento con acento acusador-. Justo lo que pensé. Este látigo es de Halgar. No hay otro igual. Y apuesto cualquier cosa a que no lo entregaría de buena gana.

Al oír esto los demás guerrilleros echan mano de sus espadas y adviertes en sus ojos un inconfundible brillo asesino. Comienzas a explicarte, pero se niegan a escuchar. Desenvainan sus armas y empiezan a rodearte.

Si deseas sustraerte al combate, **pasa al 39**.

Si prefieres hacerles frente y pelear, **pasa al 118**.

199

Ansiosos de atacar a los Drakkarim, los soldados de Palmyrion se precipitan hacia adelante sin prestar atención a tus advertencias. Las dos figuras echan hacia atrás los brazos y lanzan las esferas contra los hombres que avanzan. Los alcanzan con un efecto devastador.

Pasa al 106.

200

Tras la negra puerta hay un amplio templo iluminado por un espectral resplandor verdoso, irradiado de columnas de cristal cuyos remates se pierden en la oscuridad. Cerca del centro de la estancia hay un bloque gigantesco de mármol tallado y en torno se halla un grupo de encapuchados; ocultan sus rostros tras horribles máscaras de cristal. El pavoroso sonido de sus cánticos llena la cámara y cuando su jefe se adelanta y se despoja de la máscara, crece el tono y el fervor de las voces.

Si en una anterior aventura de Lobo Solitario recorriste las Stornlands del Magnamund central, **pasa al 104**.

Si nunca estuviste en las Stornlands, **pasa al 263**.

201

Das una vuelta en torno del pozo y pronto comprendes que, para recobrar con seguridad las Piedras de la Ciencia, tienes que cortar la energía con que son bombardeadas. Sin embargo, si lo haces, acabarás con el medio que las sostiene en el aire y caerán al pozo.

Reflexionas sobre el problema durante varios minutos y por fin descubres una solución.

Pasa al 5.

202

Te apartas al punto del lobo muerto y te pones alerta cuando Jarel te advierte a gritos:

-¡Hay otro!

Distingues por un instante unos ojos salvajes y luego el gran lobo surge de la oscuridad y se lanza al ataque contra el pecho de tu compañero. Jarel se hace a un lado y el lobo aullante encuentra muerte inmediata cuando la espada de Jarel penetra hasta su corazón.

Jadeantes y salpicados de sangre, recogéis vuestro equipo y os adentráis aún más por el bosque antes de que el olor de los lobos muertos atraiga a más de su especie o a algo peor.

Pasa al 282.

203

Pese al dolor que te causan tus heridas, te pones de pie y avanzas vacilante hacia el campamento aliado. Las flechas abren tus heridas a cada paso inseguro que das y el dolor es demasiado terrible para que puedas soportarlo. A punto de perder el conocimiento, caes de rodillas. La única esperanza de sobrevivir consiste en arrancarte las saetas.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina, resta 3 del número que hayas escogido. La cifra que ahora te queda equivale al número de pun-

tos de RESISTENCIA adicionales que pierdes al arrancarte las flechas de la espalda.

Si sobrevives al trauma de esta acción, **pasa al 190**.

204

Exploras cautelosamente el terreno bajo el puente y descubres con gran alivio que allí no hay nadie. Te sientes hambriento y exhausto después de lo que has pasado y ahora tienes que consumir una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA. Demasiado fatigado para proseguir, te tiendes sobre la mullida capa de hojas y te sumes en un profundo sueño.

Pasa al 295.

205

Prosigues tu ascensión hasta la salida y una vez allí te desplomas sobre la húmeda tierra que la rodea. Cuando recobras tus energías, te pones en pie y tratas de orientarte antes de aventurarte por el bosque fantasmal.

Tus lesiones y la energía gastada en la ascensión desde el fondo de la sima han minado tu vigor. Ahora has de consumir una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 50.

206

En torno de ti cobra nuevos bríos la batalla. Tras haber perdido el puente, los Drakkarim se reúnen en grupos desesperados e intentan alzar barricadas en la estrecha calle. Mientras el Capitán

Prarg reagrupa a los piqueros y los lanza por la calle principal para tratar de atravesar las defensas apresuradamente construidas, recoges a un puñado de hombres y por una callejuela a tu izquierda acometéis a los Caballeros de la Muerte que se retiran.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Sentido de Orientación y has alcanzado el rango de Tutor u otro superior, **pasa al 225**.

Si no tienes esa destreza o no has logrado aún ese nivel de adiestramiento, **pasa al 345**.

207

Lentamente consigue ponerse en pie y se dirige con pasos inseguros hacia el parapeto. Le animas con tus voces. De repente, el dolor estalla en tu cabeza y el sabor de la sangre llena tu boca. Has sido alcanzado en la cara por una flecha Drakkarim. Te ha atravesado un ojo y llegado al cerebro. La muerte es instantánea.

Tu vida y tu búsqueda concluyen aquí.

208

Ilustración XII

Instintivamente te haces a un lado, mas la daga roza tu cuello antes de clavarse a tus espaldas en la puerta: pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. El hombre maldice cuando empuña y agita su látigo de cuero. Con precisión mortal, la trenzada tira apunta a tu garganta.

Halgar: Destreza en el Combate 24 Resistencia 30

Debido a la celeridad de su ataque, no puedes hacer uso de un Arco ni rehuir el combate.

Si vences en la pelea, **pasa al 145**.

El hombre maldice cuando empuña su látigo de cuero y lo agita en el aire.

209

Cambias de sitio con Jarel y tomas los remos. En la boca del río la corriente es mucho más vigorosa y has de bogar con una fuerza y una determinación que se impongan a las aguas. Tras recorrer unos quince kilómetros cauce arriba, la proa tropieza contra algo sumergido. La lancha se halla próxima al centro del río y no puedes ver cuál ha sido la causa. Aquí no hay bajíos ni bancos de barro, pero la embarcación está inmóvil y nada puedes hacer por liberarla.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Sentido de Orientación y has logrado el rango de Tutor u otro superior, **pasa al 191**.

Si no posees esa destreza o no has alcanzado todavía ese nivel de adiestramiento del Magnakai, **pasa al 28**.

210

Lanzando un grito de rabia, saltas hacia adelante y le asestas un golpe que decapitaría a un ser de carne y hueso. Pero Tagazin no es tal ser. Estalla una lluvia de chispas de un azul frío cuando alcanzas su cuello y tu arma se desintegra en mil pedazos congelados: pierdes 2 puntos de RESISTENCIA (y acuérdate de borrar el Arma de tu *Carta de Acción*).

Riendo frenéticamente, Tagazin muestra sus colmillos de sable y se dispone a matarte.

Si posees otra arma, puedes intentar privarle del amuleto que lleva al cuello; **pasa al 128**.

Si decides atacar a Roark y arrebatarle el amuleto que porta, **pasa al 41**.

211

Empleando tus innatas destrezas curativas del Kai, cuidas de la pierna herida del Príncipe, quien pronto recobra el conocimiento. La Guardia de Palacio ha capturado la colina y su bandera ondea orgullosa en lo alto para proclamar su victoria y animar a los lencianos que combaten en el puente.

El Príncipe ordena que se envíe aviso a las reservas para que avancen sin demora, porque el enemigo se dispone al contraataque. Tenso, observas a una masa de hammerlandeses revestidos de cuero y apoyados por un regimiento de temibles Brigandis, que avanzan hacia la colina. Los Guardias de Palacio unen sus escudos y se disponen con sus afilados aceros a dar al enemigo la bienvenida. Y allá vienen, banderas en alto, mientras sus trompas de guerra atruenan el aire. Con un grito, la primera fila choca contra el muro de escudos. Vuelan las espadas, que despiden chispas y hacen saltar la sangre. Hachas y mazas multiplican sus golpes aterradores. Un caballero cae muerto a tu lado y su matador penetra por la brecha abierta. Entonces te ataca con su espada enrojecida.

Hammerlandés: Destreza en el Combate 24 Resistencia 31

En razón del estado de frenesí bélico, el Hammerlandés es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si vences en la lucha, **pasa al 87**.

212

El Condestable Adamas abre su mano mostrando la moneda, en la que ha salido cruz, y dice:

-¡Muy bien, deséame suerte!

Se desembaraza de su espada y correaje y se sujeta al hombro la bolsa que contiene el cristal explosivo.

Ordena a la vanguardia que comience a lanzar flechas para protegerle. Luego se encarama al parapeto y corre hacia la puerta de Torgar.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número escogido se halla entre 0 y 4, **pasa al 221**.

Si está entre 5 y 9, **pasa al 32**.

213

Cuando una oleada de energía psíquica acomete tu mente, un frío penetrante te hace tiritar de un modo que no puedes dominar: pierdes 5 puntos de RESISTENCIA.

El ataque pasa pronto, mas crece tu miedo al advertir que el Señor de los Demonios bajo figura de chacal salta del bloque de mármol y corre hacia la puerta.

Si posees un Arco y deseas emplearlo, **pasa al 147**.

En caso contrario, **pasa al 174**.

214

Allá arriba, acurrucados en sus escondrijos del borde de la garganta, una compañía de guerrilleros te ve sucumbir al aroma de las flores. Cuando están seguros de que te hallas inconsciente, su sargento abandona su posición y desciende por una cuerda, nariz y boca cubiertas por un emplasto de hojas de Golta para contrarrestar el aroma tóxico. Pretendía subirte al caballo y sacarte de la garganta hasta donde el aire de las montañas te reavivara. Pero al llegar junto a ti, suscitas sus sospechas. El anillo y el uniforme que vistes indican que eres un Rastreador con un mensaje del Príncipe Graygor, mas las armas que portas, tus cabellos rubios y tus rasgos de septentrional no son los de un soldado eruano de élite. Te vuelve boca abajo y queda horrorizado al descubrir sujeto a tu mochila el Látigo de Halgar, cuyas bolitas de cobre se hallan manchadas con su sangre. Sabe que Halgar jamás hubiera consentido en separarse de tal arma, porque con ella se hacía res petar en el combate tanto como su hermano, Sebb Jarel. La visión del Látigo suscita un acceso de rabia en el sargento. Está convencido de que eres un Drakkar, un asesino enviado por el Barón Shinzar para matar a los hermanos Jarel. Lanza un grito feroz, desenvaina su espada y te asesta un golpe mortal que te condena a un sueño eterno.

Tu vida y tu búsqueda concluyen aquí.

215

El aire azota tu rostro cuando, tras el impulso, saltas sobre la sima. Luego, con un impacto sonoro, llegas al otro lado entre raíces y zarzas y ruedas para aminorar el choque. Los espinos arañan tu cara y tus brazos (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA),

pero has logrado tu empeño. Tan pronto como te recobras, revisas tu equipo y penetras en el bosque espectral.

Pasa al 50.

216

Tras oír quién eres y por qué estás allí, los hombres se miran unos a otros y agitan sus cabezas en señal de incredulidad. Ni siquiera cambian de opinión ante el anillo del Príncipe.

-¿Conque pretendes que nuestro jefe te lleve a Torgar? -inquiere uno, escéptico-. Lo más probable es que le condujeras a una trampa. Esos cuentos de búsquedas y de piedras de energía son tan verdaderos como el uniforme que vistes. ¡Todo mentiras y engaños!

Los cinco se ponen lentamente en pie y se apartan del fuego. Sus manos se deslizan disimuladamente hacia las empuñaduras de sus espadas. Tras proferir, a modo de señal, una palabra en voz baja, las desenvainan y atacan.

Guerrilleros: Destreza en el Combate 24 Resistencia 36

Puedes sustraerte a la pelea en cualquier momento si **pasas al 23**.

Si vences en la lucha, **pasa al 170**.

217

El terrible reptil se retuerce y contrae hasta que, con un temblor final, cesan sus convulsiones y se desploma en el barro. Como un cazador anhelante de conseguir su trofeo, Jarel se monta en el Gorodon muerto y corta los dos cuernos que se alzan en su cráneo.

-Hay en Humbold fabricantes de pociones que pagarían un gran precio por éstos -dice, enjugando su espada en el cuerpo de la bestia muerta.

Se guarda uno de los cuernos y te ofrece el otro.

Si deseas conservar este Cuerno de Gorodon, señálalo en tu *Carta de Acción* como Objeto Especial para llevar sujeto a tu mochila.

Para continuar, **pasa al 144**.

218

Los arqueros juegan a algo que llaman «Ojos de buey», pero tú lo conoces mejor por su nombre en sommerlundés como «Troneras». Cada uno de los jugadores lanza sucesivamente dos decaedros cuyas caras están numeradas del cero al nueve. Se suman las cifras que van apareciendo en la cara superior y gana quien obtenga más altos resultados. Pero si alguien consigue dos ceros, grita «¡Ojos de buey!» y vence automáticamente.

Cada jugador debe apostar 12 Lunas (3 Coronas de Oro) por el lanzamiento de dos decaedros y este dinero queda depositado sobre la mesa.

Elige dos números de la *Tabla de la Suerte* por cada uno de los otros dos jugadores y anota los resultados en el margen de tu *Carta de Acción*. Ahora elige dos números de la *Tabla de la Suerte* para ti. Si tu total es superior a los de los otros jugadores, ganas 24 Lunas. Si te supera alguno, pierdes lo apostado (12 Lunas o 3 Coronas de Oro).

Puedes abandonar el juego en cualquier momento, pero lo dejarás en cuanto pierdas todo tu dinero y no puedas apostar.

Cuando decidas abandonar el juego, vuelve a la tienda del Príncipe Graygor; **pasa al 29**.

219

Al cabo de varios minutos de manipulación, la cerradura emite por fin un clic y la puerta se abre a un corredor flanqueado de antorchas. A mitad de camino ves otra puerta en la pared de la izquierda, una sólida plancha de hierro en la que sólo hay un ventanuco enrejado. Te acercas en silencio y atisbas por la rejilla.

Si en una aventura anterior de Lobo Solitario visitaste el Danarg, **pasa al 260**.

En caso contrario, **pasa al 114**.

220

Cuando cae a tus pies el último de esos terribles perros, envainas tu arma y observas el calvero. El oso ya no está allí; desapareció durante tu terrible lucha contra los Akataces.

El dolor de tus heridas te hace flaquear y aprietas los dientes mientras te apresuras por el bosque. Has recorrido menos de cien metros cuando un triste aullido te llega a través de los árboles. Al principio crees que es simplemente obra de tu imaginación, presa de la fatiga y del dolor de las heridas. Pero cuando lo oyes por segunda vez, comprendes que los perros formaban parte de una jauría más grande de Akataces y que el resto acaba de descubrir los cadáveres.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Sentido de Orientación y has alcanzado el grado de Mentor, **pasa al 161**.

Si no tienes esa destreza o aún no has llegado a ese nivel de adiestramiento del Magnakai, **pasa al 3**.

221

Un griterío se alza de las almenas cuando los defensores ven aparecer a Adamas. Una nube de pedruscos desciende a recibirle. Con agilidad gatuna se desvía hacia izquierda y derecha, esquivando las piedras que chocan con el suelo entre un terrible estruendo. Llega a la puerta, se despoja de la bolsa que llevaba al hombro y pone en marcha el cristal explosivo. Automáticamente comienzas a contar los segundos mientras regresa a la carrera, sorteando cascotes y cadáveres. Dos... tres... cuatro... Entonces tu corazón se encoge cuando le ves desplomarse en el suelo tras haber sido alcanzado por un pedrusco.

Si deseas acercarte corriendo y tratar de rescatarle, **pasa al 138**.

Si prefieres seguir en donde estás y observar lo que le sucede, **pasa al 207**.

222

Uno de los hombres se pone en pie y comienza a caminar hacia ti. Comprendes que no te ha visto, que simplemente va a atender una necesidad biológica. Pero decides que lo más prudente es escabullirte. Bajo la protección de la maleza retornas ante la fachada del edificio.

Pasa al 89.

223

-¡Identifícate! -replicas-. Quizás entonces sepas algo que alegrará tu corazón.

Lentamente, el hombre sale de los peñascos. Alza una mano y otros veinte, quizá más, aparecen en lo alto de la garganta. Varios están armados con arcos, que apuntan hacia ti con las flechas aprestadas. Estos hombres visten justillos y pantalones de montar de cuero rojo y cada uno porta un verdadero arsenal de armas sujetas a su cintura o al pecho. Son guerrilleros eruanos.

-Vengo de la corte del Príncipe Graygor -dices, amplificada tu voz por la acústica natural de la garganta-. El ejército de Eru y los aliados lencianos han rechazado al enemigo hasta Cetza. Es inminente una batalla y la victoria será nuestra.

-Tus noticias resultan rancias a nuestros oídos -te replica- y el Príncipe no enviaría a un Rastreador para decirnos algo semejante.

Los guerrilleros se mueven inquietos y te miran, cada vez más suspicaces.

-No es mi objetivo traer noticias. Vengo a solicitar la ayuda de Sebb Jarel -respondes.

El portavoz de los guerrilleros hace una señal a los demás y una sección se esfuma. Reaparecen a caballo en la boca de la garganta y te indican que te acerques.

Si posees un Látigo, **pasa al 185**.

Si no tienes ese Objeto Especial, **pasa al 342**.

224

Tras haber dado un gran rodeo para evitar el vado, descubres al cabo de un tiempo un sendero de caza que corre paralelo al río. Sigues por allí durante varios kilómetros hasta llegar a un lugar donde enormes peñas, alisadas por siglos de erosión, se alzan en el espumoso cauce como gigantescos estriberones. Será difícil, aunque no imposible, cruzar el río. Pero no a caballo. De mala

gana desciendes de tu montura y cruzas saltando de una peña a la siguiente. A mitad del cauce descubres que el salto que has de dar ahora es mayor que los que has efectuado antes.

Escoge un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar y has alcanzado el rango del Magnakai de Primado o alguno superior, suma 2 al número que hayas escogido.

Si tu total es ahora 6 o menos, **pasa al 265**.

Si es 7 o más, **pasa al 43**.

225

La callejuela está flanqueada por casitas incendiadas cuyos muros cubiertos de hollín crean un sucio pasillo que al final se torna tortuoso. Sientes un cosquilleo; es la premonición de una emboscada. Experimentas casi la presencia física de un enemigo al acecho entre las casas en ruina. Los Drakkarim que huían se han vuelto y ahora desafían a tus hombres a que acudan a pelear con ellos, si es que se atreven. Antes de que puedas gritar para advertirlos, los tuyos se lanzan por la callejuela blandiendo sus armas mientras profieren gritos de venganza.

Si deseas ir tras ellos, **pasa al 173**.

Si optas por no penetrar en la callejuela, **pasa al 44**.

226

Jarel grita pidiendo ayuda mientras pugna por escapar de dos Ciqualis que han hecho presa en él. Se aferran a su capa de piel de lobo y le arrastran bajo la superficie. Emerge, espada en mano, pero tiran de él de nuevo y esta vez no reaparece. Un rastro de

burbujas y el agua enrojecida que arrastra la corriente es todo lo que queda para señalar la tumba de Sebb Jarel.

Pasa al 97.

227

-Es el Rastreador -replica uno-. Rápido, está herido.

Los dos soldados corren hacia ti. Alzan sus escudos para proteger tu espalda de las flechas de los Drakkarim y te ayudan a llegar a la seguridad del perímetro del campamento, en donde limpian y vendan tus heridas. Finalmente retornas al cuartel general del Rey Sarnac. El Príncipe y él ansían oír tu informe. Pese a haber sido descubierto por el enemigo, has conseguido una información útil acerca de las tropas que guarnecen el puente. El Rey elogia tu valor y el Príncipe Graygor ordena a sus heraldos que te escolten hasta su tienda. Tras todo lo que has sufrido en tu misión de exploración, agradeces la oportunidad de una buena noche de sueño.

Pasa al 280.

228

Fuerzas tus ojos para concentrar la vista en las siluetas a medida que se aproximan. Al principio rechazas las turbias figuras grises como una alucinación fruto de tu falta de sueño, pero cuando te envuelve un frío terrible, como un soplo de viento gélido, el temor aguza tus sentidos sobresaltados.

Estos seres se lanzan al aire y profieren un horrible aullido mientras giran en torno de tu cabeza. Echas mano de un arma, pero un zarcillo de negrura se desliza de uno de los fantasmas y azota

tu mano. Su frío te muerde como acero afilado y deja tus dedos entumecidos e insensibles: pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Aparecen más zarcillos que se deslizan hacia ti como un tropel de negras serpientes, todos dispuestos a saciarse de tu fuerza vital.

Si posees la Sommerswerd, **pasa al 133**.

Si posees un Látigo, **pasa al 168**.

Si no tienes ninguno de esos Objetos Especiales, **pasa al 74**.

229

Te agachas para esquivar el hacha. La hoja pasa rozando tu hombro. Su terrible filo desgarra tu uniforme, pero no llega a herirte. Antes de que puedas alzarte, el Barón se adelanta para asestar el golpe de gracia.

-¡La victoria es mía! -aúlla y enarbola su hacha de nuevo.

Pero de repente percibe un sonido que le obliga a retroceder, espantado.

Pasa al 321.

230

Ilustración XIII

Tiras de una barra de metal fija a la pared y las enormes hojas emplomadas se abren ruidosamente para revelar una increíble visión. Ante ti se extiende una cámara abovedada en cuyo techo se entrecruzan tirantes de hierro enmohecido. En su centro se abre un pozo negro y circular en torno del cual se congregan unos seres fantasmales que portan ropas y máscaras transparentes. Del suelo se alzan oblicuas unas largas varillas de cristal de resplandor verdoso. Lanzan delgados haces de luz que se concentran en un punto por encima del pozo. Tus ojos se sienten atraídos hacia ese lugar porque allí puedes ver las tres restantes Piedras de la Ciencia de Nyxator, los objetos de tu búsqueda, suspendidas dentro de una ondulante esfera de verdes llamas.

El violento estruendo de la campana de alarma y tu súbita aparición han sorprendido a esos seres. Se alejan del pozo y escapan por un arco, dejándoos solos a Paido y a ti.

Pasa al 100.

231

-¡Por aquí! -dice Jarel, abriendo de un empujón la podrida puerta de una cabaña a la orilla del agua.

Dentro ves una lancha volcada boca abajo, con un par de remos en no muy buen uso. Vuelve la pequeña embarcación y la alza por la popa.

-Échame una mano -declara, esforzándose por empujarla.

Colocas dentro los remos, alzas la proa y le ayudas a lanzar suavemente el bote al agua.

-Esto me trae algunos recuerdos -manifiesta Jarel, pensativo-.

Las Piedras de la Ciencia de Nyxator cuelgan en el lugar en donde se concentran los haces de las varillas de cristal.

¡Jamás pensé que compartiría una de estas lanchas con un Rastreador!

Lanzas tu mochila a la lancha y ocupas el lado opuesto del que se reserva el jefe de los guerrilleros mientras coloca los remos en posición. Luego, con golpes seguros, aproxima el bote a la corriente y comenzáis vuestro viaje hacia los siniestros canales de la Ciénaga Infernal.

Pasa al 240.

232

En silencio, desmontas y te acercas a la calcinada puerta de la torre. A través de las grietas de las maderas ves a un hombre acurrucado junto a un fuego mortecino; asa un ave atravesada por la punta de su daga. Viste prendas de cuero flexible teñidas de escarlata. De su cinturón cuelga un látigo de varias colas lastradas con bolitas de cobre.

-¡Ven aquí! -dice de repente, sin alzar los ojos del fuego de carbón vegetal-. El ave tiene carne bastante para los dos.

Si deseas aceptar la oferta del desconocido, **pasa al 129**.

Si decides montar en tu caballo y alejarte a toda prisa, **pasa al 75**.

233

Surge un relámpago cuando tu arma alcanza el eslabón y separa el amuleto de la cadena. El Señor de los Demonios aúlla y retrocede como herido por el golpe y le arrebatas el amuleto antes de que reaccione. El hierro está frío más allá de toda ponderación; entumece tu mano y atraviesa tu brazo un dolor palpitante. Pese a lo que experimentas, sabes que no debes soltarlo, porque constituye la clave de la existencia del Señor de los Demonios en este templo.

Roark alza su amuleto y profiere una maldición. De repente, el frío que llena de dolor tu brazo penetra en tu pecho y te atraviesa el corazón. A menos que poseas la Disciplina del Magnakai de Concentración, pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Si sobrevives al ataque, **pasa al 188**.

234

Jarel aparece a tu lado y asesta un golpe que abre el corazón del maligno ser. Pero su oportuna ayuda ha distraído su atención del

bosque, en donde aún acecha el peligro. Un par de ojos salvajes brillan bajo la luz de la luna. Luego otra bestia ataca de repente y se lanza contra la espalda desguarnecida de Jarel. Alzas tu arma y te anticipas al acoso cuando el animal salta por el aire. En razón de su impulso, sólo tienes una oportunidad de apartarlo de tu compañero.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si has completado el Círculo de la Ciencia de Fuego, suma 5 al número que hayas escogido.

Si tu total se halla ahora comprendido entre 0 y 6, **pasa al 312**.

Si es 7 o más, **pasa al 178**.

235

La serpiente confunde tus movimientos con una acción hostil y se lanza contra tu rostro.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, suma 1 al número que hayas escogido. Si has completado el Círculo de la Ciencia de Solaris, suma 2 al número que hayas elegido.

Si tu total es ahora 5 o menos, **pasa al 182**.

Si es 6 o más, **pasa al 279**.

236

Caes de cabeza en el fango, que llena tus ojos y tu boca. Cegado por el barro, no adviertes que tu caballo se encabrita y cae sobre ti con una flecha profundamente clavada en el cráneo. Sus cascos golpean tu espalda y tus piernas quedan atrapadas bajo el animal

cuando se desploma pesadamente de costado: pierdes 8 puntos de RESISTENCIA.

Si aún sigues con vida, **pasa al 165**.

237

El horrible ser emite un agudo silbido cuando le asestas el golpe mortal. Sus terribles mandíbulas se agitan espasmódicamente, pero sin propósito. El cuerpo sin vida se desliza fuera de su agujero y cae pesadamente al fondo de la sima.

Con ambas manos te afirmas con fuerza en las raíces para izarte y luego te tiendes sobre la maleza. Tan pronto como te recobras, reúnes tu equipo y penetras aún más en el bosque fantasmal.

Pasa al 50.

238

El tirante pasa suficientemente cerca de las Piedras de la Ciencia para permitirte poner las manos debajo. Si Paido destruyera las varillas de cristal, las Piedras de la Ciencia, libres de los rayos de energía, caerían en tu poder.

Explicas a Paido tu audaz plan y asiente entusiasmado mientras te dispones a ejecutarlo. Le avisas cuando ya estás listo y comienza a romper una tras otra las varillas de cristal.

Pasa al 196.

239

El retumbar de cascos te advierte de la llegada de más guerrilleros montados. Desvías tu caballo y desciendes al galope por un

tortuoso sendero. Comienzas a dejar atrás a tus perseguidores cuando de repente tu corcel pisa en falso y te lanza por las orejas hacia el espeso follaje. La densa maleza aminora el efecto de la caída y sales ileso. Pero tu caballo ha sufrido una grave lesión. Introdujo una de sus patas delanteras en un hoyo profundo y se la ha roto. El pobre animal no puede proseguir. Ya están a la vista los guerrilleros al galope y te ves forzado a abandonar tu lisiada montura y escapar a pie entre los árboles. Mientras resuenan en tus oídos los gritos airados de los guerrilleros, maldices tu mala suerte y te internas más profundamente en el sombrío bosque.

Pasa al 250.

240

El primer día de vuestro viaje es tranquilo y sin incidentes. La fuerte corriente os lleva constantemente hacia el norte y Jarel se limita a cuidar de que no se desvíe el bote, mientras disfruta del calor del sol y de tu conversación. Aprendes mucho de tu guía y del país de Eru y a cambio le refieres las leyendas de Sommerlund y le narras tus aventuras en los reinos de Magnamund.

Al ocaso llegáis a la confluencia del río con otro que viene del este. Aquí las corrientes son veloces y traicioneras, pero Jarel gobierna diestramente la embarcación y la conduce hasta una fangosa playa de la orilla occidental, en donde se alza una pequeña cabaña de piedra al borde del agua. Estáis arrastrando el bote linde arriba cuando Jarel se queda paralizado. Un movimiento entre las altas hierbas que flanquean la playa le ha revelado la presencia de un par de ojos verdes y cerdunos que relucen en la penumbra.

-Quieto -murmura, temeroso-. Podría ser un Gorodon.

Sus sospechas quedan confirmadas cuando el ser en cuestión abandona su escondrijo entre las hierbas y viene reptando por la

playa hacia ti.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal y has alcanzado el grado del Magnakai de Primado u otro superior, **pasa al 112**.

Si no posees esa destreza o aún no has alcanzado ese nivel de adiestramiento del Magnakai, **pasa al 172**.

241

Un escalofrío de premonición desciende por tu espina dorsal cuando contemplas allá abajo las viejas cabañas mineras, porque estás seguro de que ocultan a un enemigo al acecho. Observas entonces el río a la búsqueda de otro lugar por donde cruzarlo, pero sólo allí es posible vadear a caballo las aguas profundas y rápidas del Brol.

Si deseas galopar hacia el vado y tratar de cruzarlo, a pesar del riesgo de una emboscada, **pasa al 8**.

Si optas por evitar el vado e intentar atravesar el río aguas abajo, **pasa al 224**.

242

Las primeras luces del alba comienzan a envolver el bosque cuando llegas a un amplio calvero entre los árboles. Bajo las ramas de un pino, al borde del claro, yace agazapada una forma oscura, grande y redondeada como un peñasco peludo. A lo lejos grazna nervioso un cuervo, arrancando de su modorra a aquel bulto. Tu pulso se acelera cuando reconoces la silueta de un gran oso negro.

Un ruido a tu izquierda aparta tu atención del oso, que despierta. Con horror distingues a una manada de negros y correosos Akataces que reptan hacia ti entre la maleza. Sus ojos salvajes relucen ansiosos de sangre; han captado tu rastro. Se precipitan entre aullidos y con garras y dientes te derriban.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Control Animal y has alcanzado el rango de Principal u otro superior, **pasa al 77**.

Si no tienes esa Disciplina o no has logrado aún ese nivel de adiestramiento del Magnakai, **pasa al 254**.

243

Has salvado veinte metros cuando una lluvia de pedruscos comienza a caer en torno de ti. De repente sientes estallar de dolor tu cabeza y el sabor de la sangre en tu boca. Caes pesadamente, pero ya no experimentas dolor alguno porque tienes roto el cuello y sólo unos segundos te separan de la muerte.

Tu vida y tu búsqueda concluyen aquí.

244

Ilustración XIV

En compañía de una docena de guardias y heraldos de la corte, sigues al Príncipe, que se dirige andando al campamento del Rey Sarnac. Suele visitar a sus soldados la víspera de una batalla para comprobar por sí mismo que todo marcha bien y fortalecer su ánimo con unas palabras de alabanza y estímulo. Le alegra advertir que su moral es ya alta y que todos están seguros de que los conducirá a la victoria.

En un detallado plano de la población, el Príncipe y el Rey marcan los lugares en donde se reunirán los regimientos y desde donde atacarán.

Llegáis al fin al cuartel general lenciano. La brisa hace ondear sobre la tienda real una enorme bandera amarilla que porta el emblema de un cisne blanco y un dragón azul. Caballeros de plateadas vestiduras os aguardan en posición de firmes. Una trompeta anuncia vuestra llegada y los caballeros os escoltan hasta donde se halla el Rey. Tras los saludos protocolarios, el canoso monarca comienza a preparar el desarrollo de la batalla inminente. El Príncipe ha traído consigo un mapa detallado de la población. A la hora de formular los planes es usado para señalar los lugares en que se reunirán los regimientos para atacar al enemigo.

-Si conociésemos por lo menos el volumen de los refuerzos que ha recibido el Barón Shinzar, podríamos estar seguros del éxito de nuestros planes -dice incómodo el Rey.

El Príncipe asiente y añade:

-Hemos de enviar exploradores para que hagan un reconocimiento de sus defensas. No quiero que centenares de nuestros soldados pierdan innecesariamente sus vidas en el asalto.

El Rey mira hacia donde tú estás y luego vuelve los ojos al Príncipe.

-Carezco de batidores para una operación tan delicada -dice-. Pero veo que tienes un Rastreador. Envíale. Sus destrezas convendrán a esta tarea.

El Príncipe titubea. Razonablemente, no puede negarse a la sugerencia del Rey. Sin embargo, mandarte al campo enemigo pondría en peligro tu vida y tu búsqueda.

Si deseas presentarte como voluntario para explorar las posiciones enemigas, **pasa al 53**.

Si optas por permanecer callado, **pasa al 171**.

245

Una docena de manos palmeadas se aferran a las bordas y seis demoníacas cabezas abombadas se alzan goteando del río. De sus desnudos colmillos escapa un áspero croar cuando os ven dispuestos para la lucha y frenéticamente tratan de subir a la lancha antes de que los ataquéis.

Ciqualis: Destreza en el Combate 21 Resistencia 36

Eleva en 2 puntos tu DESTREZA EN EL COMBATE durante toda la pelea por haber estado preparado para la lucha.

Si vences y la pelea dura cuatro asaltos o menos, **pasa al 169**.

Si la pelea dura más de cuatro asaltos, **pasa al 309**.[7]

246

Logras aminorar los efectos del veneno que ahora corre por tus venas. Pero has sido atacado por una Yua y su mordedura es mortal a menos que seas tratado inmediatamente con el único antídoto conocido, la hierba Oede.

Si posees algo de hierba Oede, trágatela y neutralizarás el veneno. **Pasa entonces al 205**.

Si no posees cantidad alguna de esta rara hierba, **pasa al 343**.

247

Dejas vagar la mirada por el campo cubierto de cadáveres y pronto descubres que todos los caballos sin jinete o han muerto

7Debes vencer en la lucha antes de continuar.

o han huido desbocados. Como no te queda otra alternativa, sales del barro y te dispones a ir a pie tras el Príncipe.

Pasa al 115.

248

Tan pronto como tu luz ilumina la oscuridad, los fantasmas emiten un maligno siseo y huyen entre las sombras. Temen la luz, mas su necesidad de alimentarse de tu fuerza vital pronto se impondrá a su miedo, a no ser que puedas concebir un modo más permanente de frenarlos.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Acometida Psíquica, **pasa al 281**.

Si no posees esa Disciplina, **pasa al 55**.

249

El corroído tirante de hierro cruje intensamente cuando tratas de aproximarte a la llameante bola verde. Poco a poco llegas a una posición desde donde tienes las Piedras de la Ciencia al alcance de la mano. Pero cuando contemplas el flameante núcleo de energía comprendes que sería mortal tocarlo.

Reflexionas sobre el problema durante varios minutos hasta que por fin obtienes una solución.

Pasa al 238.

250

Huyes sin pausa entre las sombras de los pinos hasta que dejas de oír los gritos de tus perseguidores. La oscuridad es muy densa,

pero, guiado por tus sentidos del Kai y de vez en cuando por los rayos de la luna que se filtran entre los árboles, puedes proseguir tu evasión hacia el este. Te detienes junto a un arroyo para lavar tu cara en sus frías aguas y reflexionas sobre la amarga ironía de tu situación: las gentes en cuya ayuda confiabas te persiguen ahora como si fueras enemigo suyo. Es un lance terrible, pero no permites que se debilite tu resolución de llegar a Torgar y recobrar las robadas Piedras de la Ciencia.

Poco a poco, lo que empezó siendo una sospecha se trueca en acuciante certeza: eres espiado. Tus sentidos detectan una presencia maligna que acecha en los árboles que te rodean; decides aplazar tu descanso y continuar la marcha hasta el amanecer. Cansado y hambriento tras tu ordalía, tienes ahora que consumir una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 242.

251

Los guerreros de oscura tez lanzan sus flechas mientras avanzan, pero, mal dirigidas, silban junto a ti y caen en el río. Los más próximos parecen impresionados por tu audacia y aminoran el

paso. Aprovechas su vacilación y te lanzas contra ellos, sorprendiéndolos a contragolpe mientras asestas tus primeros golpes.

Zagganozodes: Destreza en el Combate 24 Resistencia 35

Debido al ímpetu de tu ataque, suma 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante el primer asalto.

Si vences en la lucha, **pasa al 271**.

252

Ilustración XV

Desenvainas la Espada del Sol y corren llamas a lo largo de su hoja, llenando las ruinas de su dorada luz. El Príncipe se vuelve para gritarte una advertencia, pero su adversario le asesta un terrible golpe que abre su muslo y le derriba por el suelo. Aunque oculta su cara el casco, provisto de protección para la nariz y el mentón, por la mirada maligna de sus ojos estás seguro de que no se trata de un guerrero Drakkarim cualquiera. El olor del mal se cierne pesadamente en torno de él, hediondo como un cadáver.

Masculla una maldición horrible y lanza un tajo hacia tu cabeza. Paras el golpe con facilidad, pero el ataque ha servido a su fin. El guerrero se apodera de la vara de hierro, que zumba con una fuerza reveladora de su antigüedad. Es un cetro de energía, forjado en los hornos de Helgedad. Profiere un gran alarido y te alcanza en el pecho con el cetro. Una llama blanca quema tu brazo cuando paras el ataque con la empuñadura de la Sommerswerd. Casi deslumbrado por el relámpago, retrocedes vacilante y has de recurrir rápidamente a todo tu vigor para librar una desesperada lucha a vida o muerte.

Ziran (con el Cetro de Energía): Destreza en el Combate 40
Resistencia 50

El guerrero Drakkarim te alcanza en el pecho con el férreo cetro y una llama blanca quema tu brazo.

Ziran es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si vences en la pelea, **pasa al 305**.

253

Las llamas te acosan ferozmente y pierdes 5 puntos de RESISTENCIA antes de conseguir apagarlas.

Si sobrevives a las quemaduras, **pasa al 318**.

254

Su ataque es tan rápido y mortal que no tienes tiempo de empuñar un arma. El horrible entrechocar de sus dientes llena tus oídos y vivísimos dolores atraviesan tus brazos y piernas, presa de las poderosas mandíbulas de los Akataces: pierdes 6 puntos de RESISTENCIA. Desesperadamente pateas, golpeas, ruedas por el suelo entre la maleza, hasta que consigues librarte de los colmillos. Debilitado por la pérdida de sangre, te pones a duras penas en pie y empuñas un arma a tiempo de hacer frente a su nuevo ataque.

Akataces: Destreza en el Combate 27 Resistencia 43

Estos terribles perros son especialmente susceptibles al ataque psíquico. Si posees y deseas emplear la Disciplina de Acometida Psíquica o de Ataque Psíquico, dobla todas las bonificaciones que recibirías normalmente. Si has completado el Círculo de la Ciencia del Espíritu, triplica todas las bonificaciones.

Si vences en la pelea, **pasa al 220**.

255

Eres capaz de identificar muchas de las flores que cubren la garganta. Entre éstas figuran las azules y rosas de Lacaress, empleadas por todo Magnamund como un activo ingrediente de las pociones somníferas. El insidioso aroma de estas flores aletarga lentamente tus sentidos. Consciente del peligro, te apresuras a salir de la garganta.

Pasa al 98.

256

Empuñas tu arma y acometes a los fantasmas, pero tus golpes los atraviesan sin hacerles daño. Entonces aúllan con júbilo diabólico mientras giran en torno de tu cabeza, lanzándote zarcillos de negrura que parten de sus transparentes cuerpos y se retuercen como oscuras serpientes. Cada una de esas acometidas debilita tu Pantalla Psíquica y adviertes que, para sobrevivir a este implacable acoso, debes hallar inmediatamente un arma con la que combatir a estos seres de las tinieblas.

Si posees un Látigo, **pasa al 168**.

Si posees una Esfera de Fuego, una Antorcha y Chisquero o una Linterna, **pasa al 248**.

Si no posees ninguno de estos objetos, **pasa al 24**.

257

Yaces casi sin sentido durante varios minutos, debido a la fuerza del impacto: pierdes 6 puntos de RESISTENCIA. Poco a poco

recobras la conciencia y a duras penas te pones en pie. Te duelen todos los músculos del cuerpo, pero no tienes ningún hueso roto y sientes el alivio de no haber acabado tus días como los propietarios de los huesos enmohecidos que cubren el fondo de la sima.

Examinas los abundantes huecos que se abren en las paredes y llegas a la conclusión de que fueron obra de algún tipo de animal excavador. La mayoría son demasiado pequeños, pero uno tiene holgura suficiente para explorarlo.

Si deseas penetrar por ese agujero, **pasa al 141**.

Si quieres intentar la ascensión por las paredes de la sima, **pasa al 135**.

258

El empleo de tu destreza del Magnakai te permite intensificar la visión. Las lejanas ruinas se agrandan y precisan y puedes distinguir a una figura acurrucada en la parte más alta del muro destrozado del templo; es un guerrero de plateada cota de malla y dorado casco puntiagudo. Alza una sencilla vara de hierro y de su punta brota otro rayo blanquiazulado que alcanza a los piqueros con una exactitud mortal. Resuenan sus gritos y los supervivientes se dispersan presa del pánico para escapar al destino que han sufrido sus camaradas. Rápidamente informas al Príncipe de lo que has visto en el templo.

Pasa al 42.

259

Es agradable pisar tierra de nuevo, aunque no sea más que un barrizal seco y llano en donde crecen algunos árboles achapa-

rrados. Jarel sujeta la embarcación a uno de esos troncos y se dispone a dormir mientras te encargas de la primera guardia. Tu estómago gruñe para recordarte que hoy no has tomado nada y que debes consumir una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Los sonidos nocturnos de la ciénaga te inquietan, pero tu guardia transcurre sin incidentes. Poco después de medianoche se despierta Jarel y puedes dormir unas horas antes de que llegue el alba y volváis a navegar.

Pasa al 101.

260

Más allá de la puerta distingues una húmeda mazmorra. Un preso se halla sentado con las piernas cruzadas sobre las frías losas del suelo. Inclina su cabeza sobre el pecho. La oscura piel de manos y brazos está cubierta de diminutas cicatrices y su cabello trenzado, de mugre y sangre seca. Alza cansadamente la cabeza y tu pulso se acelera al reconocer el rostro de Lord Paido, guerrero-mago de Dessi.

Pasa al 278.

261

Cuando el Caballero de la Muerte profiere su último juramento y cae de bruces sobre el agua maloliente de la zanja, oyes los gritos y el ruido de los soldados que descienden por ambos extremos del puente. Atraídos por el estrépito de la pelea, los guerreros Drakkarim se aproximan dispuestos a acabar contigo. La velocidad es ahora tu única aliada. Con una energía nacida de la desesperación, remontas la resbaladiza orilla y corres hacia el

campamento aliado. El enemigo te ve escapar y envía una lluvia de flechas contra ti. Dos saetas se te clavan en la espalda (pierdes 12 puntos de RESISTENCIA) y caes al suelo.

Si aún sigues con vida, **pasa al 203**.

262

Olas de energía psíquica envuelven tu mente y el shock te hace temblar. La Pantalla Psíquica protege tu sistema nervioso, pero no puede evitar que las oleadas penetren muy adentro en tu memoria. Adamas aumenta el poder de su gema mental hasta que revelas tu verdadera identidad y la naturaleza de tu empresa.

Pasa al 290.

263

-Escúchame, oh Señor del Dolor -grita el jefe-. Tu humilde siervo Roark te invoca para que le ayudes en esta hora de terrible incertidumbre. Ven y conquista. ¡Ven y desciende sobre las almas de nuestros enemigos!

Mientras resuenan a través del templo las hoscas palabras proferidas por esa figura canosa, tus sentidos del Kai advierten un chorro de fuerza invisible que se alza del bloque de mármol. Poco a poco la fuerza cobra la forma de una neblina rebosante de apariciones fantasmales. La estancia se torna gélida cuando la neblina zumba como un ciclón en torno de sus muros.

-¡Ven! ¡Ven, Tagazin! -chilla Roark, cuya voz ya es apenas audible entre los gemidos del viento-. ¡Sal del pozo del eterno dolor!

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación y has alcanzado el grado de Mentor, **pasa al 298**.

Si no posees esa destreza o no has alcanzado todavía ese nivel de adiestramiento, **pasa al 116**.

264

Un terrible dolor atraviesa tu cuerpo. Jadeas sorprendido e instintivamente te llevas las manos al tronco. La sangre corre entre tus dedos y contemplas horrorizado la flecha clavada en tu pecho. Los colores se enturbian y los sonidos menguan mientras el dolor te derriba. Luego, cuando el sufrimiento parece intolerable, el dolor desaparece de súbito y te sumes en la negrura inmutable de la muerte.

Tu vida y tu búsqueda concluyen aquí.

265

El viento silba junto a tu rostro cuando saltas de una peña a la otra con una fuerza que te deja sin aliento. Desesperadamente te aferras a la roca, pero tus pies no hallan apoyo en la lisa pared y te deslizas hasta el río.

Vuelves pronto a la superficie, pero aquí las aguas son profundas y rápidas y no puedes evitar que te arrastre la corriente. Durante más de cinco kilómetros te lleva el espumoso y helado cauce hasta que sientes por fin rocas lisas bajo tus pies. Impulsándote contra esas peñas puedes llegar hasta la orilla. Aterido y exhausto, consigues salir del agua y te dejas caer sobre la pedregosa ribera.

Tu caída y tu desplazamiento por el río han dado buena cuenta de varias de tus posesiones. Tacha en la sección de la Mochila de tu *Carta de Acción* las marcadas como cuarta, quinta y sexta y la mitad del contenido de tu Bolsa.

Para continuar, **pasa al 294**.

266

Una figura, vestida con negros ropajes, en quien reconoces a uno de los esbirros de Roark, agita frente a él una antorcha al tiempo que grita. En torno giran cinco siluetas espectrales que, envueltas por la neblina, tratan repetidamente de burlar su guardia. Tras él se alza un antiguo túmulo mortuorio y cerca de su sombría entrada se hallan los cuerpos de dos soldados vestidos con prendas de cuero y tres caballos. Sobre cada uno de esos guerreros se ciernen una docena de apariciones fantasmales, como si devorasen sus cadáveres.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación y has alcanzado el grado de Mentor, **pasa al 303**.

Si deseas ayudar al hombre vestido de negro a rechazar a sus fantasmales atacantes, **pasa al 71**.

Si optas por rehuir este conflicto, rodear la cantera y penetrar bosque adentro, **pasa al 175**.

267

-Ese anillo que portas y las prendas que vistes parecen auténticos -dice tomando un pedazo de carne de ave de la punta de su

daga-. ¡Pero no tienes aire de Rastreador y estoy seguro de que no lo eres!

Entonces, sin previo aviso, empuña la daga y la lanza contra tu cuello.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, suma 3 al número que hayas escogido.

Si tu total se halla ahora comprendido entre 0 y 4, **pasa al 208**.

Si es 5 o más, **pasa al 33**.

268

En tu carrera llegas a un sendero que desciende poco a poco hasta la orilla de un río de aguas rápidas. Grandes peñas, alisadas por la corriente en el curso de los siglos, se alzan del cauce espumoso como gigantescos estriberones. En la orilla opuesta del río distingues otro bosque, sombrío y amenazador. El sol calienta con fuerza en un cielo despejado y el aire es cálido y seco, pero una bruma gris se cierne pesada y fría sobre los árboles de ese bosque.

A lo largo de esta margen del río crecen matas herbosas con brillantes flores rojas.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Medicina, **pasa al 276**.

Si no tienes esa destreza, **pasa al 325**.

269

El Vakeros se siente entusiasmado ante la perspectiva de verse rescatado de este horrible lugar. Aquí ha languidecido duran-

te un año tras ser capturado por agentes de los Señores de la Oscuridad. Su nombre es Paido y aunque le dices que eres un Rastreador eruano, reconoce tu acento y tus rasgos típicos de sommerlundés.

-Vistes ropas eruanas, pero no eres natural de tal país -te dice, sospechando que te han enviado para engañarle.

Si deseas revelar a este hombre tu verdadera identidad, **pasa al 69**.

En caso contrario, **pasa al 337**.

270

El enemigo se reagrupa para lanzar un contraataque en el sector de la colina. Por el sur distingues a una masa de hammerlandeses revestidos de cuero que, apoyados por un regimiento de hoscos mercenarios Brigandis, avanza hacia la posición del Príncipe. Los Guardias de Palacio se han batido como leones, pero han perdido la mitad de sus efectivos y deben de hallarse próximos al agotamiento. Quizá no sobrevivan al ataque de unas fuerzas mucho más frescas que los superan en la proporción de cinco a uno. Lo único que ahora puede salvarlos son las reservas eruanas.

Si deseas tomar el mando de las reservas del Príncipe y lanzarlas hacia la colina, **pasa al 49**.

Si decides cabalgar hasta el campamento del Rey Sarnac y pedirle que salve al Príncipe, **pasa al 197**.

271

Te enjugas el sudor de la frente, envainas tu arma y registras los cadáveres de quienes te tendieron la emboscada. Todos lu-

cían cascos negros y rojas cotas de malla; cada uno sujetaba a su musculoso cuerpo las más diversas armas. Reconoces el distintivo que los identifica como Zagganozodes, una abigarrada unidad de la caballería Drakkarim que patrulla por el sendero de Blackshroud. Éstos deben de haber huido a pie tras la derrota de los Drakkarim en Cetza porque no ves por parte alguna caballos.

Al examinar sus cadáveres encuentras los siguientes objetos:

2 Espadas
3 Carcajes
2 Dagas
11 Flechas
3 Arcos
2 Hachas
1 Maza
1 Espadón
16 Lunas (4 Coronas de Oro)
Alimentos suficientes para 4 Comidas

Puedes tomar los objetos que prefieras. Cuando hayas terminado de hacer las modificaciones oportunas en tu *Carta de Acción*, pasa el río y continúa a pie.

Pasa al 186.

272

Tu Flecha alcanza al Barón, pero en el reborde de la plancha de acero que protege su dorso. La saeta rebota y abre una herida en la parte posterior de su cuello. Cae pesadamente de rodillas. Bramando como un toro furioso, vuelve los ojos hacia ti mientras a duras penas se incorpora.

Si posees la Sommerswerd, **pasa al 113**.

Si no posees este Objeto Especial, **pasa al 126**.

273

Ocupas tu puesto junto al Condestable Adamas y penetras por la humeante entrada, saltando sobre los restos calcinados de los Drakkarim que fueron alcanzados por la explosión. Los soldados van tras vosotros e invaden de improviso la ciudad por un lugar que ahora sólo guardan los muertos. Pese al efecto de la sorpresa, los defensores comienzan a reunirse mientras reciben refuerzos de otras partes de la urbe. Pronto se libra feroz batalla en las calles sombrías y repletas de hombres.

A la cabeza de un grupo de guerreros de Palmyrion cruzas un patio y penetras en una sucia callejuela, en donde os enfrentáis con un regimiento de los Drakkarim de la guarnición. Han formado un muro de escudos tras un par de pequeñas figuras de ropajes y capuchones negros, cada una de las cuales sostiene un globo amarillo.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación y has logrado el rango de Tutor u otro superior, **pasa al 22**.

Si no tienes esa destreza o no has alcanzado aún tal rango del Magnakai, **pasa al 57**.

274

Los dos hombres se defienden desesperadamente de tu mortal ataque. Ya no puedes sustraerte a este combate y habrás de pelear contra ellos hasta la muerte.

Guerrero Pirsiano 1: Destreza en el Combate 18 Resistencia 31

Guerrero Pirsiano 2: Destreza en el Combate 17 Resistencia 29

Si vences en la lucha, **pasa al 68**.

275

-Mi misión es secreta -declaras-, y para que tenga éxito resulta vital que siga siéndolo.

Observas a los demás hombres sentados en torno del fuego y te devuelven la mirada con suspicacia.

-Son mis hermanos. Todo lo que quieras decirme puedes contarlo delante de ellos.

Si deseas hablar a estos hombres de tu búsqueda, **pasa al 216**.

Si prefieres no decirles nada, **pasa al 51**.

276

Reconoces las plantas: son Laumwort, una hierba muy semejante a la Laumspur, de la que se obtiene la poción curativa. Comiendo sus hojas, puedes recobrar puntos de RESISTENCIA que hayas perdido. Cada Comida de Laumwort te devuelve 2 puntos de RESISTENCIA y hay aquí suficiente para 3 Comidas. Si decides arrancar estas hierbas y guardarlas, acuérdate de hacer la modificación oportuna en tu *Carta de Acción*.

Para continuar, **pasa al 325**.

277

La segunda flecha del francotirador se clava sin daño contra el muro tras el cual te refugias. Cerca de donde te encuentras está tendido el cadáver ensangrentado de un Caballero de la Muerte. Herido durante el combate en el puente, se arrastró hasta aquí para morir. De su cinturón cuelgan un Espadón y un Hacha y entre los objetos que han caído de su mochila ves una Botella de Agua, una Antorcha, una Manta y alimentos suficientes para tres Comidas.

Puedes quedarte con cualesquiera de estos Objetos de la Mochila o Armas antes de abandonar las ruinas y proseguir hacia el centro del pueblo.

Pasa al 155.

278

La llave de la celda cuelga de un gancho cercano. La recoges, la introduces en la cerradura y lanzas una patada contra la pesada plancha de metal. Se abre entre crujidos la puerta y Paido corre a abrazarte.

-Gracias sean dadas a los Dioses por haberme hallado, Lobo Solitario -dice con voz cargada de emoción-. Los Drakkarim afirmaban que habías muerto, que tu cuerpo se pudría en el Danarg, pero jamás creí sus mentiras.

La alegría de Paido no conoce límites cuando se entera de que ha sido franqueada la entrada de Torgar y de que sobre vuestras cabezas se libra una batalla en las calles. Y cuando le informas de tu misión, te comunica unas noticias que hacen crecer tus esperanzas de éxito.

Pasa al 307.

279

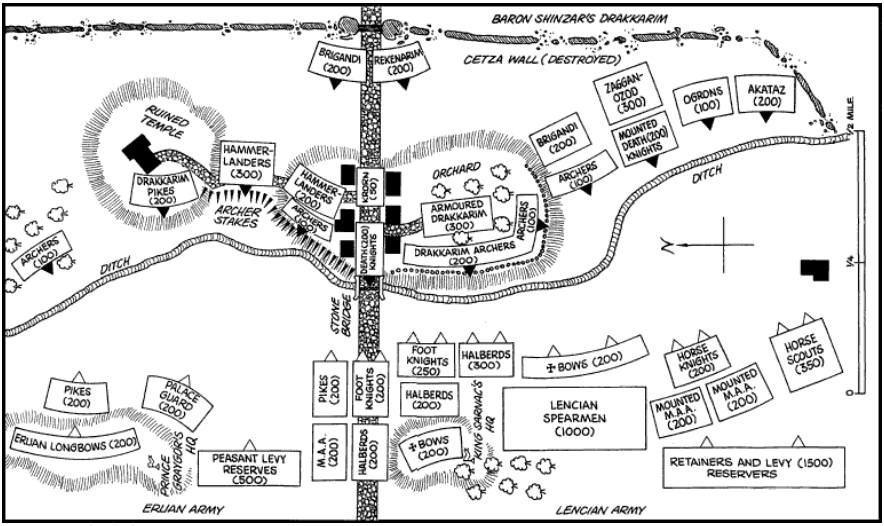
Tus rapidísimos reflejos te salvan de la mordedura mortal de la serpiente. Sus mandíbulas sólo encuentran aire al cerrarse e instantáneamente retrocede a su escondrijo por si contraatacas. En vez de matar a la serpiente en la angostura del pozo, aprovechas la oportunidad para escapar.

Pasa al 205.

280

Ilustración XVI

Al romper el día, los soldados de Lencia y de Eru se levantan y ocupan sus puestos de combate. Recoges tu equipo y te reúnes



La batalla de Cetza: posiciones de las tropas al amanecer.

con el Príncipe en lo alto de la colina, en donde ha establecido su puesto de mando. Observa las líneas enemigas a través de un catalejo y dicta órdenes a sus heraldos, que trasladan sus palabras a pergaminos y los envían a los regimientos en el campo de batalla.

-Nuestras fuerzas doblan a las del enemigo en número, pero éstas se hallan bien preparadas para recibir nuestro ataque -comenta el Príncipe al tiempo que te entrega su catalejo para que puedas observar las líneas.

La población de Cetza es poco más que un puñado de casitas en ruinas agrupadas sobre una colina de cima plana. Hacia el norte se extiende un bosque y un montículo sobre el que se alza un templo medio derruido; hacia el sur se halla la pomarada ceñida por un murete, y más allá la pradera cortada por la zanja que corre a todo lo largo del campo de batalla. El camino que viene de Luomi cruza la zanja por un puente de piedra, fortificado y bien defendido. El enemigo también se ha mostrado diligente en el norte. Una masa de estacas puntiagudas forma una barrera entre las dos colinas para impedir a la caballería cualquier intento de penetrar hasta el centro y a lo largo de esta línea defensiva hay fila tras fila de arqueros Drakkarim.

Una calma extraña desciende sobre el campo, como si el tiempo se hubiese detenido momentáneamente. De repente quiebran el silencio las trompetas del campamento del Rey Sarnac. Es la señal de avanzar.

Pasa al 150.

281

Concentras tu destreza del Magnakai y lanzas una oleada de fuerza psíquica que destroza el campo de energía que envuelve

a los fantasmas. Sientes que su poder se esfuma cuando aumentas la intensidad de tu ataque y poco a poco sus transparentes cuerpos se evaporan en la oscuridad.

Tu ataque psíquico te ha salvado de una muerte aterradora, pero a costa de tu vigor y energías. Elige un número de la *Tabla de la Suerte* (0 = 10) y réstalo de los puntos de RESISTENCIA que tengas ahora.

Si sobrevives a esta pérdida de RESISTENCIA, **pasa al 156**.

282

Poco después del amanecer descubrís un sendero que serpentea hacia el norte entre pinos de gruesa corteza.

-Esta antigua senda de caza nos conducirá hasta el Escondrijo del Contrabandista -dice Jarel, mascando un pedazo de carne seca que ha sacado de su mochila-. Creo que llegaremos antes de mediodía.

Su predicción se cumple, porque mediada la mañana alcanzáis un confuso grupo de cabañas de tablas a la orilla de un río de aguas rápidas. Hubo un tiempo en que estas chozas constituían el próspero centro del tráfico ilegal de oro y piedras preciosas. Los ciudadanos de Pirsi, que extraen estas riquezas de la sierra de Eru, solían emplear lanchas para sacar de contrabando sus preciados tesoros, prefiriendo enfrentarse con los peligros de la Ciénaga Infernal a pagar los impuestos del Príncipe. Los pirsianos no renunciaron al comercio ilegal hasta que el Príncipe decretó la pena de muerte para los traficantes y empleó Rastreadores para acabar con el contrabando.

Pasa al 231.

283

Una negra flecha rasga la piel de tu antebrazo y te derriba de la silla: pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Presa del pánico, tu caballo huye y desaparece en lo alto de la cuesta mientras consigues trabajosamente ponerte en pie. Entonces, lanzando ásperos gritos, quienes te han tendido una emboscada salen de la cabaña de troncos. Están dispuestos a acabar contigo antes de que puedas ofrecerles resistencia alguna. Tres se hallan armados con arcos en los que disponen flechas mientras avanzan hacia ti.

Si deseas rehuirlos, cruzando por el vado, **pasa al 166**.

Si posees un Arco y quieres emplearlo, **pasa al 131**.

Si optas por empuñar un arma y disponerte para la lucha, **pasa al 251**.

284

Cuando los Guardias de Palacio avanzan majestuosamente sus apretadas filas de corazas cambian poco a poco de formación, disponiéndose a la orden de ataque del Príncipe. Se alzan pesadas lanzas como las púas de un puercoespín de acero y se despliegan al viento sus pabellones rojo y gualda. Una oleada de flechas llega volando hacia ti, enviada por los Drakkarim, que aguardan tras su barrera de estacas. Pero aún están lejos y las negras saetas caen inofensivas ante las corazas y los escudos eruanos.

La primera fila de jinetes llega a la zanja y advierte que la tierra está blanda y empapada de agua. El templo en ruinas se halla a unos 300 metros por delante y en medio forma una línea de piqueros Drakkarim ominosamente silenciosos en la ladera de la colina. Resuena una trompa de guerra y de repente se desata el infierno. Parten flechas de todos lados: de los arqueros enemigos a la derecha y de otros, invisibles, que acechaban entre los árboles de la izquierda. Muchas saetas penetran por los flancos de los cascos y atraviesan las bruñidas corazas. Pero el Príncipe ordena a sus hombres seguir adelante y ellos fuerzan a sus cabalgaduras a salvar la zanja, desafiando la granizada mortal. Sobrevives a las flechas y conduces a tu corcel sobre el pegajoso fango, pero eres derribado de la silla por un caballo sin jinete, desbocado por el dolor de sus heridas.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees las Disciplinas del Magnakai de Control Animal y de Arte de Cazar, suma 3 al número que hayas escogido.

> Si tu total se halla ahora comprendido entre 0 y 4, **pasa al 236**.
>
> Si es 5 o más, **pasa al 183**.

285

Más allá de la escalera se extiende un parapeto circular que domina un enorme y cavernoso cráter. Rebosa de millares de esclavos que con picos y palas trabajan en las sulfurosas entrañas de Torgar. Sus cuerpos están sucios y cubiertos de sudor a pesar del frío viento que aúlla en las profundidades como un lobo hambriento. Los guardianes Drakkarim los apremian a un mayor esfuerzo y al restallido de sus látigos responden los angustiosos gritos de dolor de los esclavos.

Enfurecido ante lo que ves, abandonas el parapeto y penetras en un pasillo escasamente iluminado que desciende hasta una puerta de negro acero. Cuando intentas accionar la manija, compruebas que está cerrada con llave.

Si posees una Llave Negra, **pasa al 80**.

Si tienes una Llave Maestra, **pasa al 219**.

Si no posees ninguno de estos Objetos Especiales, **pasa al 130**.

286

Desenvainas tu dorada espada y su luz purificadora se derrama sobre la forma horrible del Señor de los Demonios. Brama incómodo, como afectado por la proximidad de tan noble hoja, y lentamente se retira al templo. Roark y los suyos se acurrucan en un rincón y observan con ojos temerosos los preparativos de su amo para el ataque.

Tagazin, Señor de los Demonios: Destreza en el Combate 45 Resistencia 65

Este ser sobrenatural es inmune al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si reduces su RESISTENCIA a 20 puntos o menos,[8] no continúes el combate y **pasa al 20**.

287

-Muy bien -declara el capitán.

[8]Si matas automáticamente a Tagazin, no muere, sino que es gravemente debilitado. Aun así, debes pasar a la Sección 20.

Se vuelve hacia la barra y mueve la cabeza. Tus músculos se tensan, dispuesto a tirarte al suelo, pero con gran alivio todo lo que percibes es el ruido de la ballesta que ha dejado el dueño sobre el mostrador.

-Te llevaré hasta Jarel, pero debes acceder a que te vende los ojos. Es una medida de precaución por tu propio bien tanto como por el suyo. Si fueses capturado y torturado por el enemigo, no podrías decir en dónde acampan los guerrilleros.

Hace una señal al dueño, que saca de su bolsillo un pedazo de paño negro con el que te venda los ojos. El capitán te lleva afuera, te ayuda a montar a caballo y los dos partís por un secreto sendero del bosque. Al cabo de dos horas llegáis a vuestro destino y te quita la venda.

Pasa al 25.

288

Luchas con una increíble destreza y a cada uno de tus golpes cae muerto a tus pies un enemigo.

-¡Retiraos! -gritas sin dejar de acometer a los terribles hammerlandeses-. ¡Retiraos al puente!

Poco a poco los supervivientes consiguen alejarse del lugar de la emboscada y escapan de la callejuela, en donde sólo quedáis para cubrirlos dos caballeros lencianos y tú. Un grupo de hammerlandeses, armados con hachas, lanzan su grito de guerra que hiela la sangre en las venas y se precipitan para aniquilaros.

Hammerlandeses: Destreza en el Combate 29 Resistencia 40

Suma 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante esta pelea puesto que cuentas con la ayuda de los lencianos.

Si vences en la lucha, **pasa al 44**.

289

La colisión con la pared de enfrente te deja sin aliento, pero ileso. Con ambas manos te afirmas vigorosamente para izarte, desatas el extremo de la Cuerda del palo y, tras enrollarla, la guardas en la mochila antes de seguir adelante por el bosque espectral.

Pasa al 50.

290

-Así que eres al que llaman Lobo Solitario -dice meditabundo- y has venido hasta aquí para penetrar en Torgar y reclamar lo que te pertenece. Cuán extraño es que sean tan semejantes nuestros objetivos. Ven, sígueme, quizá la cooperación acelerará nuestro éxito.

Pasa al 127.

291

Llegas a Pirsi poco después del ocaso. La niebla se arremolina en las sombrías calles y en las tortuosas callejuelas, pero en unas cuantas cabañas distingues la luz que se filtra por las grietas de puertas y postigos. Detienes el caballo y desmontas junto a una enorme construcción de troncos que sirve al tiempo de abacería y taberna. Tu corcel relincha inquieto, llamándote la atención hacia un grupo de hombres de pétreos rostros que avanzan por la calle. Portan en sus callosas manos antorchas que arrojan un vivo resplandor amarillo sobre sus ojos suspicaces mientras se acercan cautelosos. Su jefe, que viste uniforme de capitán de Rastreadores eruanos, se para a escasos centímetros de tu cara.

Te mira fríamente a los ojos, contrayendo la mandíbula en un gesto de desdén.

-¿Se te ha olvidado saludar, soldado? -gruñe, amenazador-. ¿O es que no eres un Rastreador? Tal vez seas otro espía Drakkar al acecho.

Reparas en que varios de los hombres llevan pistolas de Bor, armas primitivas, pero mortales, sobre todo a tan corta distancia. Si quieres salvar la piel, mejor será que saludes inmediatamente al capitán.

Si optas por saludarle llevándote la mano a la frente, **pasa al 193**.

Si prefieres saludarle alzando la mano, con la palma hacia afuera, **pasa al 60**.

Si decides saludar con la mano en el pecho, **pasa al 7**.

292

El combate en la colina alcanza su paroxismo cuando los hammerlandeses se lanzan como lobos contra los Guardias derrengados por la lucha. Avanzas sin pausa hasta llegar suficientemente cerca para dar la orden de cargar. Entonces, entre los vítores de los hombres del Príncipe, que los animan a apresurarse, los piqueros atacan por el flanco al enemigo. Su efecto es asolador. Hammerlandeses y Brigandis quedan escindidos y son barridos de la colina como hojas secas en el otoño. Los piqueros se detienen y ordenas a los arqueros que se adelanten para acribillar al enemigo en retirada. Ésta pierde la más leve apariencia de orden. Es una caótica huida del campo de batalla.

Pasa al 66.

293

Los dos diminutos magos reparan en que alzas el Arco y comprenden que se hallan en peligro. Mientras apuntas, se disponen a lanzar sus esferas a los soldados de Palmyrion.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai de Maestría en el Manejo de Armas, suma a ese número las bonificaciones que tengas.

Si tu total es ahora 7 o menos, **pasa al 149**.

Si es 8 o más, **pasa al 164**.

294

El sol calienta con fuerza en un cielo despejado y rápidamente seca tus empapadas ropas y caldea tus miembros doloridos mientras observas los alrededores. Un sendero pedregoso conduce a un bosque de árboles envueltos por la bruma y a pesar del calor experimentas un súbito escalofrío de premonición. Instintivamente sabes que ésta es la isla de los Espíritus, de la que con tanto temor te habló el Príncipe Graygor.

Con pasos cautelosos avanzas por el sendero, entre las zarzas que se clavan implacablemente en tus botas y polainas, hasta que te ves obligado a detenerte al borde de una angosta sima que corta el camino. Un montón de huesos amarillentos yace en el fondo y un hedor insoportable surge de pequeñas cuevas abiertas en sus paredes desnudas.

Si deseas tratar de saltar la angosta sima, **pasa al 123**.

Si prefieres buscar otro medio de seguir adelante, **pasa al 62**.

295

La fría y azulada luz del alba y el graznido de un cuervo en la distancia te arrancan de tu profundo sueño. Los rayos del sol penetran a través del dosel del bosque e, iluminando el follaje verdioscuro, tornan un poco más fácil que la noche anterior tu incursión entre los pinos. Avanzas con rapidez y a media mañana dejas atrás la vegetación del límite oriental para contemplar el río Brol y el ondulado mar de árboles que forman el bosque de Moggador.

Las rápidas aguas del Brol son demasiado profundas para cruzarlo en este punto; así que sigues hacia el norte por la rocosa orilla hasta que encuentras un lugar ideal para cruzar. Los restos de un antiguo puente, desplomado siglos ha, forman un vado. El agua bulle entre espuma en torno de las piedras. Te acercas al vado, pero te detienes en seco cuando percibes voces hoscas e inhumanas desde unos matorrales próximos al río.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Invisibilidad o de Sentido de Orientación, **pasa al 194**.

Si no tienes ninguna de esas destrezas, **pasa al 67**.

296

Vuelves boca abajo al Drakkar muerto y abres su mochila. Allí y en sus prendas descubres los siguientes objetos:

Espada
Daga
Arco
Manta
Carcaj
3 Flechas

16 Lunas (4 Coronas de Oro)

Puedes quedarte con cualquiera de estos objetos antes de proseguir hacia el centro de la población.

Pasa al 155.

297

La Guardia de Palacio logra reagrupar sus filas y rechazar los ataques frenéticos de los desesperados Drakkarim. Asombran su valor y su destreza mientras se abren resueltamente paso colina arriba. Frente a tan nobles guerreros, los Drakkarim empiezan a ceder y acaban por retirarse desordenadamente hacia la población.

Cuando estás ya cerca de la cima de la colina distingues al Príncipe Graygor. Se halla trabado en mortal combate dentro de las ruinas del templo con un guerrero que viste una armadura plateada. Los rodean los cadáveres de los Guardias de Palacio que, con el Príncipe, abrieron brecha entre los piqueros Drakkarim durante su carga en la colina. El Príncipe trata de impedir que el guerrero recobre una vara de hierro que yace en el suelo entre ambos. Esa vara chasquea al tiempo que emite en toda su longitud un resplandor blanquiazulado.

Si posees la Sommerswerd, **pasa al 252**.

Si no posees ese Objeto Especial, **pasa al 143**.

298

Una sensación cosquilleante electriza tus sentidos y llena tu mente con imágenes de acontecimientos que tuvieron lugar en

este templo hace miles de años. Tan fuertes son los residuos psíquicos que aquí persisten que las imágenes aparecen sorprendentemente vivaces.

Durante la Edad de los Antiguos Reinos, cuando gobernaban el país los Ancianos Magos, este templo era un lugar de instrucción y de experimentación. Aquí desarrollaron sus conocimientos y su entendimiento de la naturaleza y lograron para Magnamund muchos descubrimientos beneficiosos. Los guardianes de este laboratorio eran una raza de Drodarines llamados los Patares. Sirvieron a los Ancianos Magos y a cambio éstos les confiaron los secretos recién hallados de las hierbas medicinales y de la ciencia druídica. Pero los Patares violaron esa confianza cuando permitieron entrar en el templo, para apoderarse de sus secretos, a los Cenereses, un clan de malignos druidas. Los Cenereses llamaron a su Señor de los Demonios, que apareció en esta misma estancia. Se adueñó de todo lo que los Ancianos Magos habían criado y conservado y lo aprovechó contra ellos bajo la forma de una peste mortal que diezmó su raza. Tras su destrucción, Cenereses y Patares se alzaron con el poder, pero su reino fue efímero. Un clan de druidas benignos, denominados los Herbarios, que había ayudado a los Ancianos Magos supervivientes a escapar de sus enemigos durante los años de la Gran Peste, libraron guerra contra los Cenereses y se hicieron con la victoria.

Los Patares huyeron abatidos del templo y prometieron solemnemente a los Herbarios que redimirían su acto de traición con su dedicación al cultivo de las artes curativas y a la lucha contra las enfermedades en todas sus formas. Desde entonces se conoció como Redentores a los descendientes de los Patares y cada nueva generación ha repetido su antigua promesa.

Pero aún no ha llegado el final de esta historia, puesto que en este templo olvidado eres ahora testigo de una aterradora repetición de la historia. Roark y los suyos son Druidas Cenereses y una vez más han llegado hasta aquí para invocar la ayuda de su

amo, Tagazin, el Señor de los Demonios.

Pasa al 116.

299

El toque de la campana anuncia que la entrada de la torre es objeto de un ataque. Adamas y su ejército han llegado al centro de la ciudad y penetran ahora por las mazmorras para liberar a los esclavos. Los Caballeros de la Muerte corren a sus puestos de combate y no advierten vuestra presencia en la estancia.

Pasa al 136.

300

Gritos de triunfo resuenan en el aire cuando irrumpen en la plaza los soldados del Príncipe Graygor y del Rey Sarnac; ha sido recobrada Cetza y derrotado irremisiblemente el enemigo. Por todas partes hay rostros alegres porque la muerte del Barón Shinzar ha sellado una victoria que liberará a todo Eru del yugo cruel de la ocupación Drakkarim.

Mientras observas a los restos derrotados de las fuerzas enemigas que escapan entre las ruinas de la muralla de Cetza y huyen como ratas en busca de la seguridad de Blackshroud, el Príncipe Graygor se te acerca para celebrar la victoria.

-Hemos triunfado, Lobo Solitario -dice-. Nuestro país se halla ahora libre y tienes abierto el camino para llegar a Torgar y rematar tu búsqueda.

Pasa al 4.

301

Ilustración XVII

El cristal estalla entre un relámpago cegador, descargando un rayo de energía semejante a la solar, que abre un enorme agujero en la plancha de hierro de treinta centímetros de grosor y transforma el resto en escorias al rojo vivo. La explosión ha hecho vibrar el suelo. Caen en torno de ti fragmentos de metal semifundido. Cuando aún no se han extinguido en el barranco los ecos del estruendo, oyes gritos de júbilo mientras la vanguardia del ejército de Adamas irrumpe por el puente natural hacia la puerta destrozada.

Pasa al 273.

302

La petición del sargento no es tan inocente como parece, porque ha identificado las bolitas de cobre de las tiras del Látigo. Sólo conoce uno como éste y sabe que su propietario no lo entregaría de buena gana. Adviertes que los demás guerrilleros también identifican el Látigo y que desplazan lentamente sus caballos para rodearte y atacarte.

Se abre un enorme agujero en la plancha de hierro y la vanguardia del ejército de Adamas irrumpe hacia la puerta destrozada.

Si deseas sustraerte al combate, **pasa al 39**.

Si prefieres hacerles frente y pelear, **pasa al 118**.

303

Tus sentidos te revelan que este antiguo túmulo mortuorio contiene los espíritus malignos de cien Druidas de Cener que fueron encerrados y muertos aquí hace muchos siglos. Estos espíritus inquietos vagan por la boscosa isla, a la búsqueda de la fuerza vital de los seres humanos que se atrevan a poner aquí los pies. Con una mezcla de fascinación y horror contemplas cómo los fantasmas gradualmente dominan al esbirro y se aferran a su cuerpo convulso como una turba de sanguijuelas espectrales.

Horrorizado de lo que has visto y ansioso de rehuir un destino semejante, abandonas la cantera y te aventuras bosque adentro.

Pasa al 175.

304

Ilustración XVIII

La sacudida te deja sin aliento, pero ileso. Mientras recobras tu compostura percibes unos crujidos dentro de la pared de roca. De repente todo un pedazo cae deshecho, dejando a la vista la cabeza de un ser espectral, que se asemeja a un gusano, provisto de poderosas mandíbulas. Acabas de importunar a un hambriento Excavapiedras que está dispuesto a devorarte vivo.

Excavapiedras: Destreza en el Combate 16 Resistencia 50

En razón de la precariedad de tu posición, resta 3 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante la pelea. Para no caer en la sima tan sólo podrás emplear un arma que aferres con

Aparece la cabeza de un ser espectral que se asemeja a un gusano de poderosas mandíbulas.

una mano (Espada, Maza, Hacha, Daga, Espadín o Martillo de Guerra).[9]

Si vences en el combate, **pasa al 72**.

305

En el momento de su muerte un cono de fuego negro brota del cetro y envuelve el cuerpo de Ziran. Las temblorosas llamas aúllan como una jauría demoníaca al tiempo que crean un pequeño ciclón y ascienden por el cielo. Velozmente recoges al Príncipe herido, te lo echas al hombro y le alejas del tornado, que engulle ya cascotes del templo.

Una vez a distancia segura del templo, dejas cuidadosamente en el suelo al Príncipe y contemplas cómo se extingue el ciclón.

Pasa al 211.

306

Una docena de caballos, ensillados y cubiertos de gualdrapas en negro y oro, se hallan atados a un obelisco de piedra. Cerca se sientan dos soldados vestidos con prendas de cuero, que comparten una pipa de aromático tabaco mientras juegan a las cartas. Cada uno luce en su hombro un emblema que está bordado también en las gualdrapas de los caballos: un rastrillo dorado sobre un escudo negro.

9Dependiendo de tu interpretación de las reglas, puedes decidir renunciar al uso de un Escudo durante este combate. Todos los Objetos Especiales que se usan como armas serán tratados como si fuesen armas normales a la hora de determinar si puedes emplearlos en este combate (p. ej., no puedes utilizar el Arco de Plata de Duadon, pero sí la Sommerswerd).

Si en una anterior aventura de Lobo Solitario recorriste las Stornlands del Magnamund central, **pasa al 65**.

Si nunca estuviste en las Stornlands, **pasa al 222**.

307

-Puedo ayudarte, Lobo Solitario -afirma tras haber recobrado su orgullo de guerrero ante la idea de vengar su cruel encarcelamiento-. Sé en dónde guardan las Piedras de la Ciencia y te conduciré hasta allí.

Pasa al 88.

308

Desde que los primeros rayos del alba iluminan por Oriente el cielo, en las calles de Luomi resuenan las voces de los sargentos y las pisadas de las botas. Los regimientos de Lencia y de Eru ocupan sus puestos en la columna de marcha integrada por 6500 hombres. Hacia media mañana la columna se halla dispuesta a partir para el combate. Compañía tras compañía abandonan la ciudad por la puerta oriental, hollando el polvoriento camino que lleva a Cetza. Cuando llega el momento, ocupas tu sitio con la escolta del Príncipe Graygor y tras los caballeros de armadura de la Guardia Palaciega.

El ejército avanza bien protegido delante, detrás y a los costados por batidores lencianos montados. Se asegurarán de que no caigamos en emboscadas mientras cruzamos los treinta kilómetros de praderas que hay hasta Cetza. Por la tarde envían una unidad de batidores a espiar al enemigo. Regresan para señalar que el Barón Shinzar ha fortificado la población y recibido refuerzos de Blackshroud tras su derrota en Luomi. Tales noticias no

alegran al Príncipe Graygor porque sabe que el terreno en torno de Cetza no favorece al atacante.

Al ocaso, el ejército llega a los alrededores de la población. En la penumbra puedes ver las hogueras del enemigo entre las ruinas de casitas que fueron destruidas al invadir los Drakkarim este país. De vez en cuando oyes sus ásperas voces cuando el frío viento nocturno te trae el sonido de sus órdenes y llamadas a esclavos y siervos. Luego de todo un día de marcha y próxima ya la oscuridad, no habrá ataque esta noche. Rápidamente se dispersan los regimientos y brillan muchas hogueras. Se alzan tiendas de campaña para los caballeros y se descargan los carros para proporcionar a los hombres todo lo que les haga menos incómodo el descanso al raso. El Príncipe decide instalar su cuartel general en una colina hacia el norte, desde la que se domina la ciudad, y el Rey Sarnac opta por una posición semejante en otra colina al lado opuesto del camino, a menos de un kilómetro hacia el sur. Apenas instaladas las tiendas, llega un mensaje del cuartel general del Rey Sarnac, invitando al Príncipe a que se reúna con él para trazar los planes de la batalla del día siguiente. El Príncipe acepta la invitación y te dice que puedes acompañarle si lo deseas.

Si quieres acompañar al Príncipe al cuartel general del Rey

Sarnac, **pasa al 244**.

Si prefieres declinar la invitación, **pasa al 90**.

309

Cuando despachas al último de los anfibios, Jarel empuña los remos y comienza a bogar con todas sus fuerzas. Pero habéis cubierto una distancia muy corta cuando tras un fuerte crujido asoma por el fondo del bote una estaca aguzada. La pequeña embarcación se agita con violencia mientras un chorro de agua se alza de las destrozadas planchas. Entonces, y de repente, la lancha zozobra y te ves lanzado de cabeza al fangoso río.

Una mano palmeada se apodera de tu pierna (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA), pero pateas salvajemente y escapas a su sujeción. Libre del invisible atacante, nadas con fuerza hacia la orilla meridional y te arrastras helado y tembloroso por el barrizal de la margen.

Pasa al 226.

310

El hacha muerde tu costado cuando te agachas para esquivarla. Te desplomas y ruedas para aminorar el efecto del impacto, pero la herida que has sufrido es grave y te hallas demasiado débil para levantarte al punto: pierdes 8 puntos de RESISTENCIA.

Si aún sigues con vida, **pasa al 321**.

311

Empuñas un arma y golpeas en la suela de la bota de Jarel para despertarle.

-¿Qué pasa...? -balbucea, frotándose los ojos soñolientos.

Pero antes de que puedas decir más, oyes a otro de los seres pisciformes; se halla a tu espalda, trepando por la lancha volcada. Te pones en pie de un salto y Jarel consigue desenvainar su espada cuando los dos monstruos atacan simultáneamente.

Bhakishs: Destreza en el Combate 21 Resistencia 28

Estos habitantes de la ciénaga son inmunes al Ataque Psíquico (pero no a la Acometida Psíquica).

Si vences en la lucha, **pasa al 34**.

312

El lobo se retuerce en pleno salto cuando le alcanzas en un costado. Pero la herida infligida es superficial y no impedirá que ataque. Cae cerca de Jarel e inmediatamente recobra el equilibrio para saltar de nuevo. Esta vez la víctima que busca no es tu compañero, sino tú.

Lobo de Taintor (herido): Destreza en el Combate 21 Resistencia 36

Si vences en la lucha, **pasa al 178**.

313

Tu caballo asciende estoicamente por la difícil vereda que parte del valle hacia las cimas. Esperas divisar tu destino desde un farallón, pero el espeso follaje oculta casi por completo lo que hay

más allá. La espesura de árboles y matorrales reduce la visibilidad a menos de doce metros.

Comprendes que se trata del ambiente perfecto para la lucha de guerrillas y por qué con tanta eficacia han logrado Sebb Jarel y los suyos acosar y rehuir a los Drakkarim durante dos años. Más allá, y en el propio sendero, encuentras las funestas reliquias de una de sus emboscadas: veinte cabezas de Drakkarim, aún con cascos de negro hierro, empaladas en una fila de estacas. Un terrible augurio para cualquier Drakkar que pretenda seguir adelante.

Sientes hambre y antes de continuar has de consumir una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al 291.

314

Una espesa aura de maldad y traición penetra todo este paraje y detectas que no estás solo, que el edificio se halla habitado. Prevenido por tus destrezas psíquicas, evitas acercarte al calvero. A cubierto de la densa maleza, das la vuelta hasta llegar a la parte posterior del zigurat, en donde contemplas una curiosa escena.

Pasa al 306.

315

Pocos de estos seres tienen pelo alguno y su parda piel nudosa es tan brillante como cuero engrasado. Avanzan torpemente sobre sus extremidades cortas y arqueadas. Sus abiertas bocas muestran unos colmillos podridos y unas gruesas lenguas púrpuras. El que los manda te lanza una mirada asesina y ordena a sus guerreros que ataquen.

Krorn: Destreza en el Combate 23 Resistencia 35

Si vences en la lucha, **pasa al 84**.

316

Rápidamente abandonas la zanja y corres por el camino que lleva hacia el campamento aliado.

-¡Zaj gaz! ¡Zaj gaz! -aúllan los defensores Drakkarim cuando divisan tu silueta.

Una nube de negras flechas silba por el aire. Una roza tu hombro y otra te hiere en una pierna (pierdes 4 puntos de RESISTENCIA), pero te sobrepones al dolor y te apresuras sin hacer un ruido que podría permitirles enviar una flecha a tu corazón.

A unos cincuenta metros de la primera línea de los aliados distingues a dos soldados lencianos que vienen hacia ti con sus espadas desenvainadas.

-¡El santo y seña! -gritan-. ¡Danos el santo y seña o morirás!

Si respondes «Espadín», **pasa al 63**.

Si respondes «Espada», **pasa al 347**.

Si respondes «Espadón», **pasa al 227**.

317

Antes de intentar el salto, arrancas las matas en que podrían enredarse tus pies, haciéndote caer al fondo de la sima. El foso tiene poco más de tres metros y medio de anchura, pero estás seguro de que, tomando carrera, podrás salvarlo de un salto. El único inconveniente es el peso de tu equipo.

Si deseas despojarte de la Mochila y de las Armas y lanzarlas al otro lado antes de saltar, **pasa al 27**.

Si optas por saltar cargado con tu equipo, **pasa al 103**.

318

Menos de la mitad de los soldados de Palmyrion han sobrevivido al asolador ataque. Retroceden hacia el patio y logras reagruparlos en círculo justo a tiempo de defenderse de la acometida de los Drakkarim, que ya avanzan por la calle.

Guarnición Drakkarim: Destreza en el Combate 26 Resistencia 39

Si vences en la lucha, **pasa al 332**.

319

Tus sentidos del Kai te salvan de la flecha del francotirador. Pasa silbando junto a ti mientras te arrojas al suelo. Al incorporarte, adviertes que quien pretende matarte dispone una nueva flecha en su arco.

Si posees un Arco y deseas emplearlo, **pasa al 36**.

Si optas por burlar al francotirador, escapando por la callejuela que se abre a tu izquierda, **pasa al 155**.

320

Los Caballeros de la Muerte se detienen súbitamente cuando te ven surgir de las sombras.

-*¡Ruzzar!* -brama su jefe.

E inmediatamente desenvainan sus espadas y atacan.

Caballeros de la Muerte: Destreza en el Combate 42 Resistencia 48

Si vences en la pelea, **pasa al 162**.

321

Una trompeta anuncia la llegada de los hombres del Príncipe Graygor, que penetran por el lado occidental de la plaza. El Barón brama airado y alza su hacha, desafiando a todos a adelantarse y sentir su caricia mortal. A su reto replican una docena de flechas, lanzadas por arqueros eruanos desde las casas que bordean la plaza. Pero las flechas son atraídas hacia la hoja de la mágica hacha, en donde se desintegran entre chispazos siseantes. Con una risotada maligna, el Barón monta en su corcel y galopa entre los soldados, abatiendo a quienes tienen el valor de oponerse a su avance. Pero, cuando se dispone a abandonar la población, halla bloqueado su camino por un enemigo nuevo y formidable.

Pasa al 110.

322

Te escondes al punto bajo el puente y aguardas, conteniendo la respiración, la llegada de los jinetes. Cruzan el puente estruendosamente y cuando ya no puedes oír los cascos de sus caballos sobre el sendero pedregoso, sales de tu escondrijo y prosigues hacia el norte.

Pasa al 179.

323

Brota de nuevo de las ruinas del templo un rayo restallante de fuego blanquiazulado que mata con una precisión terrible. Gritos de terror llenan el aire cuando los soldados que han salido ilesos del ataque huyen presa del pánico para sustraerse al destino que se ha abatido sobre sus camaradas. Tus sentidos del Kai apartan tus ojos de esta carnicería para concentrarlos en una figura de plateada cota de malla y puntiagudo casco dorado. Está acurrucada en lo más alto del templo casi destruido y adviertes que sus poderes mágicos son la fuente de los terribles rayos. Rápidamente informas al Príncipe de lo que has sentido y visto en el templo.

Pasa al 42.

324

Utilizando tus poderes de visión telescópica te concentras en las cabañas en ruinas. El leve reflejo del sol sobre acero deslustrado y el movimiento de una figura vestida de rojo tras una puerta abierta te advierten que el lugar está habitado. Examinas el río a la búsqueda de otro lugar por donde cruzarlo. Pero sólo aquí las rápidas aguas del Brol carecen de profundidad para poder atravesarlo a caballo.

Si deseas galopar hacia el vado, pese al riesgo de una emboscada, **pasa al 8**.

Si optas por evitar el vado y tratas de cruzar el río aguas abajo, **pasa al 224**.

325

Cruzas cuidadosamente el rápido río, saltando de peña en peña. El sol calienta tu cuerpo, pero experimentas un frío inesperado tan pronto como pones el pie en la orilla opuesta. Instintivamente sabes que ésta es la isla de los Espíritus, de la que con tanto pavor habló el Príncipe Graygor.

Un camino empedrado penetra entre los árboles, envueltos por la niebla. Entre las piedras crecen zarzas cuyas espinas se clavan implacablemente en tus botas y polainas. Sin arredrarte prosigues adelante hasta que te ves obligado a detenerte al borde de una estrecha sima que corta el camino. En el fondo distingues una maraña de huesos amarillentos y percibes un olor húmedo e insoportable que brota de pequeñas cuevas abiertas en las desnudas paredes de la sima.

Si quieres intentar cruzar de un salto la sima, **pasa al 123**.

Si deseas echar un vistazo por los alrededores, **pasa al 62**.

326

Arrancas el amuleto de la mano sin vida de Roark y luego te vuelves para enfrentarte con Tagazin. Sientes que fluye una energía entre el amuleto de Roark y el que cuelga del cuello del Señor de los Demonios y empleas ese puente energético para rechazar a tal ser.

Tagazin se estremece cuando tus órdenes psíquicas le privan de su fuerza sobrenatural. Su cuerpo palidece hasta tornarse casi transparente y volutas de humo brotan de su piel como si se evaporase lentamente. Se retira hacia el centro del templo y salta al bloque de mármol. Lanza desde allí un alarido pavoroso y de repente la sombría estancia queda bañada en una luz cegadora.

Resuenan truenos y vibran los muros. Aterrados, los seguidores de Roark huyen del templo escalera arriba. Del bloque de mármol parten zigzagueantes rayos de luz blanca que arrancan grandes pedazos de roca de las paredes, y el aire se carga de un hedor que amenaza sofocarte. Con el corazón rebosante de terror remontas los peldaños y escapas mientras el espíritu derrotado del Señor de los Demonios da en la cámara rienda suelta a su despecho.

Pasa al 341.

327

Cuando recobras el sentido experimentas un violento dolor de cabeza. Te rodea un círculo de rostros mal afeitados y borrosos que te contemplan como si fueras un pez en una pecera. Tratas de levantarte, pero te lo impide la punta de una espada que gravita sobre tu corazón. A medida que se aclara tu visión comprendes que ya no te hallas en la garganta y que las caras que ves corresponden a una compañía de guerrilleros vestidos de rojo.

-Fue una imprudencia, Rastreador, internarte por la garganta de Lacaress -declara un sargento alto y de mandíbula cuadrada-. ¿Qué esperabas encontrar allí salvo un buen sueño?

-Vengo con permiso del Príncipe Graygor -dices, mostrando como prueba su anillo-. Estoy aquí en una misión secreta de gran urgencia. He de hablar con vuestro jefe, Sebb Jarel.

El sargento examina tu anillo con atención.

-Muy bien -responde, y envaina su espada-. Te llevaremos a que veas a Sebb, pero habrás de aceptar que te vendemos los ojos.

Accedes y te los vendan con un paño. Guiado por el sargento, te ayudan a subir al caballo y entregan las riendas a uno de los hombres. Tras dos horas en la silla, llegas a tu destino y te quitan la venda.

Pasa al 25.

328

Concentras tu destreza del Kai en el gatillo, deseando descorrerlo. Emite un clic y la puerta se abre a un corredor flanqueado de antorchas. Más allá da otra puerta al pasillo, una sólida plancha de hierro en la que sólo se abre un ventanuco enrejado. Te acercas en silencio y atisbas por la rejilla.

Si en una aventura anterior de Lobo Solitario visitaste el Danarg, **pasa al 260**.

En caso contrario, **pasa al 114**.

329

Parpadeando de sueño, te pones trabajosamente en pie y echas mano de tus armas.

-No te separes de mí -murmura Jarel, cuyos penetrantes ojos buscan un signo de la bestia entre la espesura de los árboles.

Recuerdas haber oído durante tus viajes por Eru relatos acerca de los lobos de Taintor, de su fiereza, celeridad y salvaje astucia. Entonces pensaste que las historias eran muy exageradas, pero ahora no estás tan seguro.

-¡Por allí! -te susurra Jarel, señalando unos pinos con la punta de su espada. Un alarido brota de la oscuridad y sube de tono, horrible. Se agita el oscuro follaje y surge a la vista un ser enorme y lobuno que corre hacia ti con ojos desorbitados y abierta la boca de colmillos largos y amarillentos.

Si posees un Arco y deseas emplearlo, **pasa al 70**.

En caso contrario, **pasa al 187**.

330

Cuando abre la mano ves que ha salido cruz.

-El destino te ha elegido para esta heroica tarea, Señor del Kai -dice, entregándote la bolsa de cuero que contiene el explosivo de cristal-. Mis hombres te cubrirán con sus ballestas cuando emprendas la carrera. Pon el aparato de modo tal que la punta señale hacia la puerta y recuerda que sólo tienes diez segundos para volver una vez que esté en marcha.

Te echas la bolsa al hombro mientras Adamas ordena a sus hombres que comiencen a lanzar flechas. Te encaramas al parapeto y corres hacia la gran puerta de hierro.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si posees la Disciplina del Magnakai de Arte de Cazar, suma 2 al número que hayas escogido. Si has completado el Círculo de la Ciencia de Solaris, añade 2 más.

Si tu total es ahora 0 ó 1, **pasa al 243**.

Si se halla comprendido entre 2 y 7, **pasa al 99**.

Si es 8 o más, **pasa al 184**.

331

-Ya veo que portas el escudo del Príncipe -dice, señalando con la punta de su daga el Sello-. ¿Te ha encargado alguna misión?

-Sí -respondes, imitando a la perfección el acento eruano gracias a tu Disciplina del Magnakai-. Una misión muy urgente. ¿Sabes en dónde puedo hallar a Sebb Jarel?

El hombre se echa a reír y se da una palmada en el muslo.

-Pues claro que sí -replica jovialmente-. Es mi hermano. Le encontrarás acampado al pie del monte Hawkridge. Sigue por el camino de Pirsi hasta llegar al antiguo poblado minero de Kaig.

Toma entonces el sendero que corre junto al cauce. Continúa cabalgando y pronto encontrarás al querido Sebb.

Le das las gracias por su ayuda y hospitalidad y te vuelves para marcharte. Cuando alcanzas la puerta, añade:

-Ten cuidado al penetrar en el bosque. Vaga por allí una manada de Akataces. Si captan el rastro de tu caballo, caerán sobre ti más veloces que el rayo.

Pasa al 75.

332

Los Drakkarim supervivientes se dispersan por las callejuelas aledañas y puedes avanzar hacia el centro de Torgar sin tropezar con resistencia. Los soldados de Palmyrion vuelven con su regimiento y prosigues solo por la sucia calle. Te conduce a una plaza en donde una cónica torre de hierro apunta acusadora al cielo. Aquí las losas vibran como respondiendo a una continua pulsación en las entrañas de la ciudad. La batalla ha alejado de esta plaza a la mayoría de los Drakkarim y no tienes dificultad en llegar hasta la torre y penetrar bajo un arco. Más allá se extiende un vacío pasillo de acero, en donde también resuena la constante vibración que hiere tus oídos. Del corredor principal parten hacia abajo incontables pasadizos, muchos ocupados por guerreros Drakkarim. Los pasillos se hallan escasamente iluminados y te resulta fácil rehuir a tus enemigos hasta que llegas a una vasta escalera bañada en una luz anaranjada que asciende del piso inferior.

Elige un número de la *Tabla de la Suerte*. Si has completado el Círculo de la Ciencia de Solaris, suma 3 al número que hayas escogido.

Si tu total se encuentra ahora comprendido entre 0 y 6, **pasa al 348**.

Si es 7 o más, **pasa al 47**.

333

Con un rápido gesto de su blanca y enorme pata, clava la garra en tus ropas y te lanza al otro lado del templo. Desconcertado por su rapidez y su ferocidad, te pones en pie y tratas de empuñar un arma mientras va tras de ti como un gato que juguetease con un ratón asustado. Su cara adopta una expresión burlona, disfrutando la novedad de su forma mortal.

De una cadena de hierro negro que lleva al cuello pende un amuleto forjado en forma de estrella de cinco puntas. Adviertes que Roark posee un amuleto semejante, que oprime contra su pecho como si su vida dependiera de ello. Él y los suyos se acurrucan en un rincón y observan a su amo y a ti con ojos despavoridos.

Si deseas atacar al Señor de los Demonios con tu arma, **pasa al 210**.

Si quieres arrancarle el amuleto del cuello, **pasa al 128**.

Si prefieres atacar a Roark y quitarle su amuleto, **pasa al 41**.

334

Segundos después de abandonar la zanja silba otra lluvia de flechas mortales y te ves obligado a refugiarte allí para no ser alcanzado. Cuando te alzas de nuevo ves a tu caballo encabritado, que agita frenéticamente en el aire sus patas delanteras. Una saeta le ha atravesado el cráneo y contemplas cómo se desploma sin vida sobre el barro.

Los restantes caballos sin jinetes están también muertos o han huido del campo presa del pánico. Como no tienes otra opción, sales del barro y vas tras el Príncipe a pie.

Pasa al 115.

335

Cruzas rápidamente las peñas, cuidando de pisar sólo aquellas que emergen de las espumosas aguas, y penetras en el bosque de Moggador tan velozmente como te permite su espesura. El terreno tiene una pendiente muy pronunciada y llega el ocaso antes de que concluyas tu ascensión a un lugar desde donde se domina la isla de los Espíritus. Antes de una hora será de noche; así que decides acampar aquí y proseguir con las primeras luces (has de consumir ahora una Comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA).

Te tiendes sobre un mantillo de hojas, pero el aullido de un lobo de monte te obliga a abandonar tu cómoda yacija y a permanecer toda la noche en la rama de un árbol.

Pasa al 125.

336

Tu Flecha roza el cráneo del animal y desaparece en la oscuridad. Aúlla de dolor, pero no ceja en su ataque. El lobo está ahora sobre ti y no tienes tiempo de empuñar un arma ni de rehuir la primera acometida de sus grandes y amarillentos colmillos.

Lobo de Taintor: Destreza en el Combate 26 Resistencia 46

Debes luchar desarmado el primer asalto de la pelea. Al comienzo del segundo puedes empuñar un arma (si la posees) y luchar contra la bestia del modo habitual.

Si ganas y el combate dura cuatro asaltos o menos, **pasa al 202**.

Si el combate dura más de cuatro asaltos, no prosigas. **Pasa al 234**.

337

-¿Qué engaño es éste? -gruñe acusador-. ¡Habrás de saber que tus mentiras y tus torturas jamás quebrantarán mi espíritu, porque

soy de los Vakeros y nosotros no consentimos ser esclavos de hombre alguno!

Tus sentidos del Kai te dicen que es sincero. Es un Vakeros, guerrero-mago de Dessi. Seguro de sus palabras, decides revelarle tu auténtica identidad.

Pasa al 69.

338

Aparece el Caballero de la Muerte, llenando el arco con toda su corpulencia. Aferras tu arma con fuerza y te preparas para asestarle un golpe mortal si te sorprende oculto entre las sombras, pero no necesitas atacarle. Recoge el venablo con su manopla de hierro, se vuelve y abandona la zanja, gruñendo y maldiciendo de su descuido mientras pugna por subir, agobiado por el peso de su armadura.

Aguardas unos veinte minutos antes de abandonar tu escondrijo y seguir zanja adelante.

Pasa al 124.

339

El oficial te mira como si estuvieras loco.

-Este chiflado cree que es un Señor del Kai -dice desdeñosamente a sus hombres mientras monta en su corcel-. Los aires malsanos de este lugar han nublado su cerebro. Vámonos. Ya hemos perdido aquí demasiado tiempo.

Espolea a su cabalgadura y te ves obligado a apartarte cuando los jinetes cruzan el puente y desaparecen por el camino que conduce al bosque de Moggador.

Pasa al 179.

340

Tu corazón late con tal fuerza que parece como si fuera a estallar. Inspiras y saltas a la garganta. Durante unos segundos pierdes la orientación mientras das vueltas por el aire. Luego alcanzas el río con una violencia inaudita: pierdes 4 puntos de RESISTENCIA.

Retornas a la superficie, pero la corriente es muy fuerte y no puedes evitar que te arrastre. A lo largo de más de un kilómetro te llevan las heladas aguas hasta que tus pies tocan unas piedras lisas del fondo. Apoyándote en esas peñas, eres capaz de impulsarte hasta la orilla. Frío y agotado, consigues salir del río y te desplomas en la rocosa orilla.

El salto y tu recorrido por el río han dado buena cuenta de algunas de tus posesiones. Borra las que figuraban como segunda, tercera, quinta y séptima en la sección de la Mochila de tu *Carta de Acción*. Borra también la mitad de lo que contuviera tu Bolsa y el Objeto Especial que prefieras.

Pasa al 294.

341

El polvo obstruye tu garganta y es ensordecedor el estruendo de las piedras al caer cuando te apresuras a alcanzar la superficie. Al llegar a la cuesta que conduce a la puerta de cristal ves que está abierta de par en par. Una maraña de grietas en las dos hojas y el creciente desprendimiento de cascotes amenazan con cerrar la salida. Te abres paso desesperadamente entre los pedruscos, sobre los cuerpos de muchos de los hombres de Roark, y consigues escapar justo antes de que el techo se desplome entre un horrísono estampido.

Afuera reina una calma notable; sólo un ligero temblor y un rumor, como el de una tormenta lejana, son indicios de la terrible destrucción que ha tenido lugar dentro del templo. El calvero está desierto y comienzas a pensar que eres el único que ha escapado cuando oyes el galope de unos caballos y divisas a tres jinetes que se alejan por el camino que lleva hacia el este. Ya es casi de noche y pronto desaparecen entre las sombras del bosque.

Si deseas seguirlos, **pasa al 181**.

Si optas por ignorarlos y quedarte por la noche en el calvero, **pasa al 19**.

342

Cuando te acercas a los guerrilleros alzas tu mano derecha para mostrar tu anillo. Basta para convencerlos de que dices la verdad.

-Muy bien -declara su sargento, un hombre alto de cabellos grisáceos y mandíbula cuadrada-. Te llevaremos hasta donde se halla nuestro jefe. Pero has de consentir en que te vendemos los ojos. Es por tu propio bien tanto como por el nuestro. Los Drakkarim torturan a sus prisioneros; si cayeses en sus manos, no podrías decirles en dónde estamos acampados.

Extrae un paño de la bolsa que cuelga de su silla y lo ata con fuerza en torno de tus ojos. Otro de los hombres toma las riendas de tu caballo y te aleja de la garganta. Al cabo de dos horas en la silla, llegas por fin al lugar de destino y te quitan la venda.

Pasa al 25.

343

Una creciente parálisis entumece tus miembros. Cuando tus dedos pierden su fuerza no puedes evitar caer por el pozo tras la

Yua Negra que te ha inyectado su veneno mortal.

Sobrevives a la caída, pero la fuerza del veneno es tal que nunca escaparás del pozo.

Tu vida y tu búsqueda concluyen aquí.

344

Ilustración XIX

Con una celeridad y una precisión inauditas clavas tus Flechas en los corazones de los dos arqueros enemigos. Ambos hombres vacilan y caen. Pero tu destreza no disuade de su empeño a sus camaradas. Con un terrible alarido los tres guerreros restantes empuñan sus espadas y hachas y se lanzan contra ti. No tienes tiempo para rehuir su ataque. ¡Habrás de luchar a vida o muerte!

Zagganozodes: Destreza en el Combate 20 Resistencia 32

Si vences en la pelea, **pasa al 271**.

345

Al otro lado de la callejuela hay una fila de casitas quemadas. Sus muros cubiertos de hollín se hallan casi intactos, aunque sus tejados hace ya tiempo que desaparecieron. Los Drakkarim que huyen comienzan a dejar atrás a tus hombres y temes que escapen. Pero de repente se detienen y se vuelven.

En ese instante, un tropel de hammerlandeses revestidos de cuero salen de las casas, atronando el aire con sus gritos de guerra. Atacan por todos lados y vuestra situación parece desesperada.

Si deseas combatir a tus atacantes, **pasa al 288**.

Si quieres intentar huir de esta emboscada, **pasa al 16**.

Los tres guerreros restantes empuñan sus espadas y hachas y se lanzan contra ti.

346

Un grupo de guerreros de alta graduación se agolpan en torno de una mesa en la que se halla desplegado un mapa de Ghatan y las Hammerlands. Absortos en sus planes para el asalto por el puente natural, no advierten tu entrada en la tienda. El oficial habla con uno de los señores, quien abandona la mesa y acude a interrogarte.

-Bienvenido, Rastreador -dice mientras sus ojos relucen como pulidas gemas-. Soy Adamas, Condestable de Garthen y comandante en jefe del ejército talestriano. ¿Qué noticias traes de Eru?

Para no suscitar sospechas, le hablas de la alianza eruano-lenciana y de su victoriosa lucha contra las fuerzas del Barón Shinzar de Blackshroud. Escucha con interés tu informe y luego te pregunta qué haces a más de 300 kilómetros del ejército del Príncipe Graygor.

Si posees la Disciplina del Magnakai de Adivinación, **pasa al 86**.

Si no posees esa destreza, puedes decir que viajas en misión secreta; **pasa entonces al 158**.

O puedes revelar tu verdadera identidad; **pasa al 290**.

347

Los gritos de los Drakkarim y la lluvia de flechas inquietan sobremanera a los centinelas. Temen que sean el preludio de una ofensiva nocturna y cuando ven correr hacia ellos una figura vestida de negro y te oyen dar un santo y seña erróneo, pierden los nervios.

-¡Ataque enemigo! -gritan, despertando a un destacamento de arqueros apostados a más altura a sus espaldas.

Los arqueros aprestan sus armas y apuntan, pero tú eres el único objetivo que pueden ver.

-¡Flechas a discreción! -ordena su sargento.

Te atraviesan innumerables saetas y una terrible explosión de dolor llena tu pecho. Estás mortalmente herido y aunque pugnas por aferrarte a la vida, esta es una pelea en la que no podrás vencer.

Tu vida y tu búsqueda concluyen aquí.

348

Ilustración XX

Cuando has descendido la mitad de la escalera distingues una enorme sombra. Segundos más tarde aparece un oficial Drakkar que comienza a ascender los peldaños. Es el ser humano más repugnante que jamás hayas visto. En su corpachón inmenso resaltan los músculos hasta hacerle deforme y su cara hinchada y grasienta reluce de sudor y muestra las marcas de diversas enfermedades. Una cicatriz en su mejilla derecha le dibuja una mueca horrible. En cuanto te ve, empuña una enorme cimitarra de filo en sierra y se lanza al ataque escalera arriba.

Capitán Drakkar: Destreza en el Combate 31 Resistencia 35

Si vences en la lucha, **pasa al 177**.

349

Tu Flecha pasa a través de la boca del animal, desgarrando su peludo carrillo. La bestia herida aúlla y agita su cabeza, salpicándote con su sangre. Enloquecida por el dolor, muestra sus

Aparece un oficial Drakkar. Es el ser humano más repugnante que jamás hayas visto.

grandes colmillos y desorbita sus hoscos y amarillos ojos cuando se dispone a precipitarse sobre ti para tomar venganza.

Apresuradamente sueltas el Arco y desenvainas un arma cuando el lobo salta hacia tu pecho.

> Lobo de Taintor: Destreza en el Combate 25 Resistencia 42
>
> Si vences y la pelea dura cuatro asaltos o menos, **pasa al 202**.
>
> Si la lucha se prolonga más de cuatro asaltos, no prosigas. **Pasa al 234**.

350

-¡La venganza es mía, Lobo Solitario! -truena una voz horrísona.

El terror se apodera de tu corazón al volverte y contemplar la silueta espectral de Gnaag, Señor de la Oscuridad, que ocupa todo el arco por el que escaparon sus esbirros cuando penetrasteis en la cámara. Una risotada estremecedora parte de su cabeza, semejante a la de una mosca, cuando alza un negro cristal y apunta hacia los tirantes.

-Se cumplirá la promesa que hice en Tahou. ¡Ahora destruiré las Piedras de la Ciencia y a ti al tiempo!

Estalla un chasquido ensordecedor y de la piedra que sostiene en su garra apinzada brota un rayo azulado. Penetra en el metal mohoso y llueven sobre ti esquirlas al rojo vivo. Cuando la onda de fuerza alcanza la debilitada bola, las dos Piedras de la Ciencia caen al negro abismo. Luego un segundo rayo de la gema negra parte en dos el tirante y te precipitas de cabeza en el gélido pozo mientras resuena en tus oídos la risa infernal de Gnaag, Señor de la Oscuridad.

Has caído en las tinieblas absolutas, en una Puerta de las Sombras que conduce al mundo sin luz de Daziarn. La sabiduría y la fuerza de la Piedra de la Ciencia de Luomi es ahora parte de tu cuerpo y de tu espíritu y las últimas Piedras de la Ciencia siguen a tu alcance, pero el descenso al Daziarn anuncia el comienzo de un episodio sobrenatural y terrible de la búsqueda del Magnakai.

Si posees el valor de un verdadero Maestro del Kai, las maravillas y los horrores del mundo sombrío te aguardan en el Libro 11, penúltimo de la aventura del Magnakai, titulado:

Prisioneros del tiempo

MAGNAKAI DISCIPLINES NOTES

1	
2	
3	
4*	
5*	
6*	
7*	
8*	
9*	

MAGNAKAI LORE–CIRCLE BONUSES

CIRCLE OF FIRE	CS +1	EP +2	CIRCLE OF SOLARIS	CS +1	EP +3
CIRCLE OF LIGHT	CS 0	EP +3	CIRCLE OF THE SPIRIT	CS +3	EP +3

BACKPACK (max 8 articles)	MEALS
1	
2	
3	— 3 EP if no Meals available when instructed to eat
4	BELT POUCH Containing Gold Crowns (50 maximum)
5	
6	
7	
8 Can be discarded when not in combat.	

CS = COMBAT SKILL EP = ENDURANCE POINTS

* 1 extra Discipline for every Magnakai adventure you have already completed.

ACTION CHART

COMBAT SKILL	ENDURANCE POINTS Can never go above initial score 0 = dead

COMBAT RECORD

ENDURANCE POINTS		ENDURANCE POINTS
LONE WOLF	COMBAT RATIO	ENEMY
LONE WOLF	COMBAT RATIO	ENEMY
LONE WOLF	COMBAT RATIO	ENEMY
LONE WOLF	COMBAT RATIO	ENEMY
LONE WOLF	COMBAT RATIO	ENEMY

MAGNAKAI RANK

SPECIAL ITEMS LIST

DESCRIPTION	KNOWN EFFECTS

WEAPONS LIST

WEAPONS (maximum 2 Weapons)
1
2
If holding Weapon and appropriate Weaponmastery in combat +3 CS. If combat entered carrying no Weapon −4 CS.

WEAPONMASTERY CHECKLIST

DAGGER		SPEAR	
MACE		SHORT SWORD	
WARHAMMER		BOW	
AXE		SWORD	
QUARTERSTAFF		BROADSWORD	

QUIVER & ARROWS

Quiver	No. of arrows carried
YES/NO	

Resumen de Reglas para los Combates

1. Suma a tu DESTREZA EN EL COMBATE todos los puntos extra que te proporcionen tus Disciplinas del Magnakai.
2. Resta de esa cantidad la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El número resultante es tu puntuación en el combate.
3. Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.
4. Consulta la Tabla de resultados de los combates.
5. Busca en la hilera superior de recuadros tu puntuación en el combate y la casilla en que se cruce su vertical con la horizontal del número que hayas obtenido al azar y que figura en las columnas de los extremos de la izquierda y de la derecha. (E indica los puntos de RESISTENCIA perdidos por el enemigo; LS, los puntos de RESISTENCIA perdidos por Lobo Solitario).
6. Continúa el combate desde el apartado 3 hasta que uno de los contrincantes muera. Esto sucede cuando los puntos de RESISTENCIA de dicho contrincante quedan reducidos a cero.

Eludir el Combate

1. Sólo puedes hacerlo cuando el texto de la aventura te ofrece esta oportunidad.

2. Inicias el asalto de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo no se toman en cuenta y sólo Lobo Solitario pierde puntos de RESISTENCIA.
3. Si el libro te brinda la oportunidad de evadirte en vez de combatir, puedes aprovecharla en el primer asalto o en cualquiera de los siguientes.

Puntuación en el combate negativa

Número de la Tabla de la Suerte	-11 o menos	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0	
1	E 0	E 0	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	1
	LS M	LS M	LS 8	LS 6	LS 6	LS 5	LS 5	
2	E 0	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	2
	LS M	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 5	LS 4	
3	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	3
	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 5	LS 4	LS 4	
4	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	4
	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 4	LS 4	LS 3	
5	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	5
	LS 7	LS 6	LS 5	LS 4	LS 4	LS 3	LS 2	
6	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	6
	LS 6	LS 6	LS 5	LS 4	LS 3	LS 2	LS 2	
7	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	7
	LS 5	LS 5	LS 4	LS 3	LS 2	LS 2	LS 1	
8	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	8
	LS 4	LS 4	LS 3	LS 2	LS 1	LS 1	LS 0	
9	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	9
	LS 3	LS 3	LS 2	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
0	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	0
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
	-11 o menos	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0	

E = Enemigo LS = Lobo Solitario M = Muerte automática

Puntuación en el combate positiva

Número de la Tabla de la Suerte	0	1/2	3/4	5/6	7/8	9/10	11 o más	
1	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	1
	LS 5	LS 5	LS 4	LS 4	LS 4	LS 3	LS 3	
2	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	2
	LS 4	LS 4	LS 3	LS 3	LS 3	LS 3	LS 2	
3	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	3
	LS 4	LS 3	LS 3	LS 3	LS 2	LS 2	LS 2	
4	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	4
	LS 3	LS 3	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	
5	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	5
	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 1	
6	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	6
	LS 2	LS 2	LS 2	LS 1	LS 1	LS 1	LS 1	
7	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	7
	LS 1	LS 1	LS 1	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
8	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	8
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
9	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	E M	9
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
0	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	E M	E M	0
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
	0	1/2	3/4	5/6	7/8	9/10	11 o más	

E = Enemigo LS = Lobo Solitario M = Muerte automática

Tabla de la Suerte

4	0	4	8	7	4	0	9	7	5
7	6	3	6	9	6	5	6	0	2
5	8	9	3	8	0	4	7	4	5
2	7	0	4	6	8	2	5	6	4
4	8	2	4	2	3	8	2	9	5
8	2	6	8	6	7	9	8	2	8
3	0	8	4	6	1	3	5	6	9
8	0	2	7	3	5	1	7	9	4
3	8	6	5	8	1	6	8	2	6
0	8	4	6	1	0	1	6	9	5

Erratas

Introducción

Las publicaciones que se han hecho de la colección tienen ciertos errores. Podemos encontrar errores de traducción, en las secciones de destino de las opciones, etc. En la edición en línea están corregidos la mayoría de ellos, y se enumeran a continuación. Si aun así adviertes algo que necesite ser corregido, por favor contacta con el equipo del Proyecto Aon Español.

Listado de Erratas

A lo largo de todo el libro se han cambiado a mayúsculas iniciales algunos términos para que estéticamente sea más agradable a la lectura. Estos cambios se refieren a ciertos títulos (Señores de la Oscuridad, Señores del Kai, Lord,...), objetos (Coronas de Oro, Laumspur,...) y monstruos (Helghast, Szall, Drakar,...).

(El Principio de la Historia) Reemplazado 'el señor Rimoah' por 'Lord Rimoah' y 'las Piedras de las Ciencias' por 'las Piedras de la Ciencia'.

(Las Reglas del Juego) Eliminado 'que figura al comienzo de este libro. Para sucesivas aventuras puedes copiar o fotocopiar esta carta'. Eliminado ', que aparece al final del libro'.

(Disciplinas del Magnakai) Cambiado 'la página 11' por 'armas'.

(Equipo) Eliminado '(que aparece al comienzo de este libro)' y cambiado a mayúsculas 'mapa'.

(Reglas para los Combates) Eliminado 'en las páginas del libro'.

(Progresos en las Disciplinas) Reemplazado '(v.g., una daga)' por '(por ejemplo, una daga)'.

(75) Movida la opción sobre Sentido de Orientación a la primera posición.

(78) Movida la opción sobre Adivinación a la primera posición.

(101) Reemplazado 'tienes que esforzarte' por 'tiene que esforzarse'.

(102) Reemplazado 'Tus sentidos del Kai te dicen' por 'Tu sentido del Magnakai te dice'.

(106) Reemplazado 'Kai' por 'Magnakai'.

(107) Movida la opción sobre Acometida Psíquica a la primera posición.

(108) Reemplazado 'camino de herradura' por 'camino de carros'.

(111) Reemplazado 'atacarles' por 'atacarlos'.

(112) Reemplazado 'Kai' por 'Magnakai'.

(113) Reemplazado 'a Sommerswerd' por 'la Sommerswerd', 'Barón pero' por 'Barón, pero' y 'mesa' por 'masa'.

(116) Reemplazado 'ser. Quien' por 'ser, quien', 'observarles' por 'observarlos' y, en la descripción de la ilustración, 'les observa' por 'los observa'.

(119) Reemplazado 'hincha' por 'hinca'.

(121) Reemplazado 'saeta veloz y roza' por 'saeta veloz y ésta roza'.

(122) Reemplazado 'colinas en torno.' por 'colinas de alrededor.', 'devuelve' por 'devuelves', 'lucen' por 'luce' y 'señor del Kai de Sommlending' por 'Señor del Kai de Sommerlund'.

(123) Reemplazado 'cuerda' por 'Cuerda' y 'utilizarlo' por 'utilizarla'.

(124) Reemplazado 'centineles' por 'centinelas', 'ha poco' por 'hace poco' y 'aque' por 'aquel'.

(126) Reemplazado 'jefe pero' por 'jefe, pero'.

(127) Reemplazado 'divisa' por 'divisan', 'liberarles' por 'liberarlos', 'ejércitos de los Giaks' por 'ejércitos de Giaks' y 'los señores de la Oscuridad, Kraagenskul y Chlanzor.' por 'los Señores de la Oscuridad Kraagenskûl y Chlanzor.'.

(133) Reemplazado 'el Sommerswerd' por 'la Sommerswerd'.

(134) Reemplazado 'pesado' por 'embriagador'.

(135) Reemplazado 'de una entalladura a otra' por 'de un hueco a otro'.

(136) Reemplazado 'solos y entonces' por 'solos. Y entonces'.

(140) Reemplazado 'Si no posees esa destreza o no has logrado ese nivel de adiestramiento del Kai, pasa al 122.' por 'Si no posees esa destreza o no has logrado ese nivel de adiestramiento del Magnakai, puedes esperar a que lleguen los jinetes, pasando al 122.' y 'O si quieres ocultarte bajo el puente, pasa al 322.' por 'O puedes ocultarte bajo el puente, pasando al 322.'.

(142) Reemplazado 'Más allá da otra puerta al pasillo,' por 'A mitad de camino ves otra puerta en la pared de la izquierda,' y 'Dannarg' por 'Danarg'.

(147) Reemplazado 'el Sommerswerd' por 'la Sommerswerd'.

(148) Reemplazado 'enviarles' por 'enviarlos', 'cocineros y piqueros' por 'cocineros, heraldos y piqueros' y 'les enviáis' por 'los enviáis'.

(150) Reemplazado 'Kai' por 'Magnakai'.

(152) Reemplazado 'atacarles' por 'atacarlos'.

(159) Reemplazado 'explicarte pero' por 'explicarte, pero'.

(161) Reemplazado 'secretos aceites neutralizadores' por 'aceites neutralizadores'.

(163) Reemplazado 'les aguarda' por 'los aguarda'.

(166) Reemplazado '(0-10)' por '(0 = 10)'.

(168) Reemplazado 'Te liberas' por 'Lo liberas'.

(174) Reemplazado '-te ordena-.' por '-te ordena, brillando en sus ojos un fuego sobrenatural-.' y 'el Sommerswerd' por 'la Sommerswerd'.

(176) Reemplazado 'llevas' por 'lleves' y 'levanta' por 'levantan'.

(180) Reemplazado 'espada' por 'lanza'.

(182) Reemplazado 'violentamente pero' por 'violentamente, pero' y 'Kai' por 'Magnakai'.

(185) Movida la opción sobre Adivinación a la primera posición y añadido 'y quieres emplearla' a esa misma opción.

(187) Reemplazado 'lobo de Taintor' por 'Lobo de Taintor' en la descripción de la ilustración.

(189) Reemplazado 'largos arcos aprestados' por 'ballestas aprestadas'.

(193) Reemplazado 'balas de plomo' por 'descargas'.

(194) Reemplazado 'evitarles' por 'evitarlos' y 'les distraiga' por 'los distraiga'.

(195) Reemplazado 'enorme pero' por 'enorme, pero'.

(199) Reemplazado 'Les alcanzan' por 'Los alcanzan'.

(200) Reemplazado 'del Lobo Solitario' por 'de Lobo Solitario'.

(201) Reemplazado 'Reflexiones' por 'Reflexionas'.

(202) Reemplazado 'adviertes' por 'advierte' y 'atraiga a más de su especie' por 'atraiga a más de su especie o a algo peor'.

(206) Reemplazado 'les lanza' por 'los lanza'.

(207) Reemplazado 'llega' por 'llegado'.

(209) Reemplazado 'nivel de adiestramiento del Kai' por 'nivel de adiestramiento del Magnakai'.

(210) Reemplazado 'no es tal' por 'no es tal ser' y 'el arma' por 'el Arma'.

(211) Reemplazado 'hammerlandés' por 'Hammerlandés'.

(212) Reemplazado 'abre su mano y dice' por 'abre su mano mostrando la moneda, en la que ha salido cruz, y dice'.

(214) Reemplazado 'golta' por 'Golta', 'porque así' por 'porque con ella' y 'látigo' por 'Látigo'.

(215) Reemplazado ') pero' por '), pero'.

(218) Reemplazado 'Sommlending' por 'sommerlundés'.

(219) Reemplazado 'Más allá da otra puerta al pasillo' por 'A mitad de camino ves otra puerta en la pared de la izquierda'.

(220) Reemplazado 'nivel de adiestramiento del Kai' por 'nivel de adiestramiento del Magnakai'.

(223) Reemplazado 'polainas' por 'pantalones de montar'.

(224) Reemplazado 'sendero de ciervos' por 'sendero de caza', 'mayor de' por 'mayor que' y 'rango del Kai' por 'rango del Magnakai'.

(225) Reemplazado 'advertirles' por 'advertirlos'.

(227) Reemplazado 'rastredor' por 'Rastredor' y 'espada' por 'espalda'.

(228) Reemplazado 'el Sommerswerd' por 'la Sommerswerd'.

(229) Reemplazado 'uniforme pero' por 'uniforme, pero'.

(230) Reemplazado 'sientren' por 'sienten' y 'dejandoos' por 'dejándoos'.

(233) Reemplazado 'A menos de que' por 'A menos que' y 'resistencia' por 'RESISTENCIA'.

(237) Reemplazado 'cuando tu golpe mortal atraviesa su cerebro' por 'cuando le asestas el golpe mortal', 'espasmódicamente pero' por 'espasmódicamente, pero' y 'te afirmas con fuerza para izarte' por 'te afirmas con fuerza en las raíces para izarte'.

(240) Reemplazado 'del bote' por 'el bote', 'Estás' por 'Estáis', 'grado del Kai' por 'grado del Magnakai' y 'nivel de adiestramiento del Kai' por 'nivel de adiestramiento del Magnakai'.

(241) Reemplazado 'mineras. Porque' por 'mineras, porque'.

(242) Reemplazado 'al otro borde' por 'al borde' y 'nivel de adiestramiento del Kai' por 'nivel de adiestramiento del Magnakai'.

(244) Reemplazado 'les conducirá' por 'los conducirá' y 'es costumbre señalar' por 'es usado para señalar'.

(245) Reemplazado 'les ataquéis' por 'los ataquéis'.

(246) Reemplazado 'a menos de que' por 'a menos que'.

(248) Reemplazado 'su luz' por 'tu luz'.

(250) Reemplazado 'densa pero' por 'densa, pero'.

(251) Reemplazado 'sorprendiéndoles' por 'sorprendiéndolos'. Añadido 'Debido al ímpetu de tu ataque, suma 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante el primer asalto.'.

(252) Reemplazado 'espada del sol' por 'Espada del Sol', 'de Sommerswerd' por 'de la Sommerswerd' y 'cetro de energía' por 'Cetro de Energía'.

(256) Reemplazado 'les atraviesan' por 'los atraviesan'.

(258) Reemplazado 'destreza del Kai' por 'destreza del Magnakai'.

(259) Reemplazado 'inquietan pero' por 'inquietan, pero'.

(260) Reemplazado 'del señor Paido' por 'de Lord Paido'.

(262) Reemplazado 'nervioso pero' por 'nervioso, pero'.

(265) Reemplazado 'mochila' por 'Mochila' y 'bolsa' por 'Bolsa'.

(268) Reemplazado 'desciendes' por 'desciende'.

(269) Reemplazado 'Sommlending' por 'sommerlundés' y 'eruanas pero' por 'eruanas, pero'.

(270) Reemplazado 'leones pero' por 'leones, pero', 'les superan' por 'los superan' y 'salvarles' por 'salvarlos'.

(271) Reemplazado 'les identifica' por 'los identifica'.

(272) Reemplazado 'el Sommerswerd' por 'la Sommerswerd'.

(273) Reemplazado 'rango del Kai' por 'rango del Magnakai'.

(274) Reemplazado 'Guerrero pirsiano' por 'Guerrero Pirsiano'.

(276) Reemplazado 'esos tallos' por 'sus hojas'.

(277) Reemplazado 'botella de agua' por 'Botella de Agua', 'antorcha' por 'Antorcha', 'manta' por 'Manta', 'objetos' por 'Objetos de la Mochila' y 'armas' por 'Armas'.

(278) Reemplazado 'dioses' por 'Dioses'.

(281) Reemplazado 'aterradora pero' por 'aterradora, pero' y '(0-10)' por '(0 = 10)'.

(282) Reemplazado 'senda de ciervos' por 'senda de caza'.

(283) Reemplazado 'rehuirles' por 'rehuirlos'.

(284) Reemplazado 'astas' por 'saetas', 'fango pero' por 'fango, pero', 'su heridas' por 'sus heridas' y 'la Disciplina' por 'las Disciplinas'.

(285) Reemplazado 'les apremian' por 'los apremian', 'Llave negra' por 'Llave Negra' y 'Llave maestra' por 'Llave Maestra'.

(286) Reemplazado 'espalda' por 'espada'.

(288) Reemplazado 'cubrirles' por 'cubrirlos' y 'durante la duración de' por 'durante'.

(289) Reemplazado 'aliento pero' por 'aliento, pero' y 'cuerda' por 'Cuerda'.

(290) Reemplazado 'el que llaman' por 'al que llaman'.

(291) Reemplazado 'pinas' por 'tortuosas' y 'primitivas pero' por 'primitivas, pero'.

(292) Reemplazado 'les animan' por 'los animan'.

(295) Reemplazado 'boque' por 'bosque' y 'vado pero' por 'vado, pero'.

(297) Reemplazado 'Les rodean' por 'Los rodean' y 'el Sommerswerd' por 'la Sommerswerd'.

(298) Reemplazado 'Naturaleza' por 'naturaleza', 'poderarse' por 'apoderarse', 'la Historia' por 'la historia' y 'druidas Cenereses' por 'Druidas Cenereses'.

(302) Reemplazado ‘parece. Porque’ por ‘parece, porque’ y ‘el látigo’ por ‘el Látigo’.

(304) Reemplazado ‘aliento pero’ por ‘aliento, pero’ y ‘durante la duración de’ por ‘durante’.

(305) Reemplazado ‘hediondas’ por ‘temblorosas’ y ‘te le echas’ por ‘te lo echas’.

(306) Reemplazado ‘del Lobo Solitario’ por ‘de Lobo Solitario’.

(312) Reemplazado ‘compañero sino’ por ‘compañero, sino’.

(313) Reemplazado ‘emboscadas. Veinte’ por ‘emboscadas: veinte’.

(314) Reemplazado ‘estas’ por ‘estás’.

(315) Reemplazado ‘su parda piel es como cuero desgastado’ por ‘su parda piel nudosa es tan brillante como cuero engrasado’, ‘rojas’ por ‘púrpuras’, y ‘les manda’ por ‘los manda’.

(316) Reemplazado ‘Zajgaz’ por ‘Zaj gaz’.

(317) Reemplazado ‘mochila’ por ‘Mochila’ y ‘armas’ por ‘Armas’.

(318) Reemplazado ‘tratas de’ por ‘logras’.

(326) Reemplazado ‘bosque’ por ‘bloque’.

(327) Reemplazado ‘levantarte pero’ por ‘levantarte, pero’, ‘Garganta de Lacares’ por ‘garganta de Lacaress’ y ‘mandíbulas de linterna’ por ‘mandíbula cuadrada’.

(329) Reemplazado ‘Si no lo tienes’ por ‘En caso contrario’.

(330) Reemplazado ‘cara’ por ‘cruz’, ‘arcos’ por ‘ballestas’, y ‘dela Ciencia’ por ‘de la Ciencia’.

(331) Reemplazado ‘sello’ por ‘Sello’ y ‘Kai’ por ‘Magnakai’.

(332) Reemplazado ‘superior’ por ‘inferior’.

(335) Reemplazado ‘montón de musgo’ por ‘mantillo de hojas’.

(336) Reemplazado ‘flecha’ por ‘Flecha’ y ‘dolor pero’ por ‘dolor, pero’.

(340) Reemplazado ‘mochila’ por ‘Mochila’ y ‘bolsa’ por ‘Bolsa’.

(341) Reemplazado ‘desperadamente’ por ‘desesperadamente’, ‘seguirles’ por ‘seguirlos’ e ‘ignorarles’ por ‘ignorarlos’.

(342) Reemplazado ‘convencerles’ por ‘convencerlos’ y ‘mandíbulas de linterna’ por ‘mandíbula cuadrada’.

(343) Reemplazado ‘yua negra’ por ‘Yua Negra’.

(344) Reemplazado ‘flechas’ por ‘Flechas’.

(345) Reemplazado ‘intactos aunque’ por ‘intactos, aunque’ y ‘ha’ por ‘hace’.

(346) Reemplazado ‘salto’ por ‘asalto’ y ‘mientrs’ por ‘mientras’.

(349) Reemplazado ‘flecha’ por ‘Flecha’ y ‘arco’ por ‘Arco’.

(350) Reemplazado ‘sima del’ por ‘Puerta de las Sombras que conduce al’, ‘Luomis’ por ‘Luomi’ y ‘libro 11’ por ‘Libro 11’.

Licencia del Proyecto Aon

26 de Noviembre de 2008

0. Preamble

Joe Dever, author of the Lone Wolf game books, and Ian Page, author of the World of Lone Wolf books are providing certain of their works for free (gratis) download from the internet. Rob Adams, Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr, Graham Round, and Brian Williams are similarly offering the illustrations that they did for these books. This license is intended to protect the rights of the authors and the illustrators, grant rights to their readers, and preserve the quality of the books distributed in this way.

By viewing or downloading the books or the illustrations, you agree to refrain from redistributing them in any format for any reason. This is intended to protect readers from getting poor quality, unofficial versions or from being asked for payment in exchange for the books by someone who is redistributing them unofficially.

Anyone who wishes to simply view or download the Internet Editions for their own personal use need not worry about running afoul of the terms of this License. These activities are within acceptable behaviour as defined by this License.

This section does not contain the legally binding terms of this license. Please read the precise terms and conditions of this license that follow.

The current version of this license can be found at the following URL:

http://www.projectaon.org/en/Main/License

1. Definitions

1.0 'License' shall hereafter refer to this document.

1.1 'Authors' shall hereafter refer to Joe Dever, Ian Page, and Gary Chalk, copyright holders for the literary works covered by this license. Where Joe Dever, Ian Page, or Gary Chalk is mentioned singly, they will be referred to by name.

1.2 'Illustrators' shall hereafter refer to Rob Adams, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Paul Bonner, holder of the copyrights for the illustrations of the World of Lone Wolf books; Gary Chalk, holder of the copyrights for the illustrations of Lone Wolf books one through eight counted inclusively, holder of the copyrights of portions of *The Magnamund Companion*, and holder of the copyrights for *The Lone Wolf Poster Painting Book*; Melvyn Grant, holder of the copyrights for the illustrations of *Freeway Warrior 1: Highway Holocaust*; Richard Hook, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Peter Andrew Jones, copyright holder for the illustrations used in the *Lone Wolf 10th Anniversary Calendar*; Cyril Julien, copyright holder of portions of *The Skull of Agarash*; Peter Lyon, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Peter Parr, copyright holder of the illustrations of *Black Baron* and *White Warlord*, *Emerald Enchanter* and *Scarlet Sorcerer*; Graham Round, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; and Brian Williams, holder of the copyrights for the illustrations of Lone Wolf books nine through twenty-eight counted inclusively with the exception of the illustrations for book twenty-one, *The Voyage of the Moonstone*, holder of the copyrights of portions of *The Skull of Agarash*, and holder of the copyrights for the illustrations of books two through four, counted inclusively, of the Freeway Warrior series. Where Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr Graham Round, or Brian Williams is mentioned singly, they will be referred to by name.

1.3 'Internet' shall hereafter refer to any means of transferring information electronically between two or more 'Licensees'. (The term 'Licensee' is defined in Section 1.5 of the License)

1.4 'Internet Editions' shall hereafter refer to the document or documents, any parts thereof or derivative works thereof (including translations) made available to the public under the terms of this License via the Internet. The term 'Internet Editions' is limited to the electronic transcription of certain text and illustrations by the Authors and Illustrators respectively as listed hereafter.

The following are the works written by Joe Dever which are being offered in English and Spanish under the terms of this license:

Flight from the Dark;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
Fire on the Water;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Caverns of Kalte;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Chasm of Doom;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Shadow on the Sand;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.

The Kingdoms of Terror;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Castle Death;
© 1986 Joe Dever and Gary Chalk.
The Jungle of Horrors;
© 1987 Joe Dever and Gary Chalk.
The Cauldron of Fear;
© 1987 Joe Dever.
The Dungeons of Torgar;
© 1987 Joe Dever.
The Prisoners of Time;
© 1987 Joe Dever.
The Masters of Darkness;
© 1988 Joe Dever.
The Plague Lords of Ruel;
© 1990, 1992 Joe Dever.
The Captives of Kaag;
© 1991 Joe Dever.
The Darke Crusade;
© 1991, 1993 Joe Dever.
The Legacy of Vashna;
© 1991, 1993 Joe Dever.
The Deathlord of Ixia;
© 1992, 1994 Joe Dever.
Dawn of the Dragons;
© 1992 Joe Dever.
Wolf's Bane;
© 1993, 1995 Joe Dever.
The Curse of Naar;
© 1993, 1996 Joe Dever.
Voyage of the Moonstone;
© 1994 Joe Dever.
The Buccaneers of Shadaki;
© 1994 Joe Dever.
Mydnight's Hero;
© 1995 Joe Dever.
Rune War;
© 1995 Joe Dever.
Trail of the Wolf;
© 1997 Joe Dever.
The Fall of Blood Mountain;
© 1997 Joe Dever.
Vampirium;
© 1998 Joe Dever.
The Hunger of Sejanoz;
© 1998 Joe Dever.
The Magnamund Companion;
© 1986 Joe Dever.
Freeway Warrior 1: Highway Holocaust;
© 1988 Joe Dever.
Freeway Warrior 2: Slaughter Mountain Run;
© 1988 Joe Dever.
Freeway Warrior 3: The Omega Zone;
© 1989 Joe Dever.
Freeway Warrior 4: California Countdown;
© 1989 Joe Dever.
Black Baron;
© 1986 Joe Dever.
White Warlord;
© 1986 Joe Dever.
Emerald Enchanter;
© 1986 Joe Dever.
Scarlet Sorcerer;
© 1986 Joe Dever.

The following are the works written by Ian Page which are being offered in English under the terms of this license:

Grey Star the Wizard;
© 1985 Ian Page.
The Forbidden City;
© 1986 Ian Page.
Beyond the Nightmare Gate;
© 1986 Ian Page.
War of the Wizards;
© 1986 Ian Page.

The illustrations created by Rob Adams for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Rob Adams.

The illustrations created by Paul Bonner for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Grey Star the Wizard;
Illustrations © 1985 Paul Bonner.
The Forbidden City;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.
Beyond the Nightmare Gate;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.
War of the Wizards;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.

The illustrations created by Gary Chalk for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Flight from the Dark;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
Fire on the Water;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Caverns of Kalte;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Chasm of Doom;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Shadow on the Sand;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
The Kingdoms of Terror;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Castle Death;
Illustrations © 1986 Joe Dever and Gary Chalk.
The Jungle of Horrors;
Illustrations © 1987 Joe Dever and Gary Chalk.
The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Gary Chalk.
The Lone Wolf Poster Painting Book;
© 1987 Gary Chalk.

The text written by Gary Chalk for the following book is being offered in English under the terms of this License:

The Lone Wolf Poster Painting Book;
© 1987 Gary Chalk.

The illustrations created by Melvyn Grant for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Freeway Warrior 1: Highway Holocaust;
Illustrations © 1988 Melvyn Grant.

The illustrations created by Richard Hook for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Richard Hook.

The illustrations created by Peter Andrew Jones for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Lone Wolf 10th Anniversary Calendar;
Illustrations © 1994 Peter Andrew Jones.

The illustrations created by Cyril Julien for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Skull of Agarash;
Some illustrations © 1994 Cyril Julien.

The illustrations created by Peter Lyon for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Peter Lyon.

The illustrations created by Peter Parr for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Black Baron;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
White Warlord;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
Emerald Enchanter;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
Scarlet Sorcerer;
Illustrations © 1986 Peter Parr.

The illustrations created by Graham Round for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Graham Round.

The illustrations created by Brian Williams for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Cauldron of Fear;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Dungeons of Torgar;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Prisoners of Time;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Masters of Darkness;
Illustrations © 1988 Brian Williams.
The Plague Lords of Ruel;
Illustrations © 1990, 1992 Brian Williams.
The Captives of Kaag;
Illustrations © 1990, 1992 Brian Williams.
The Darke Crusade;
Illustrations © 1991, 1993 Brian Williams.
The Legacy of Vashna;
Illustrations © 1991, 1993 Brian Williams.
The Deathlord of Ixia;
Illustrations © 1992 Brian Williams.
Dawn of the Dragons;
Illustrations © 1992 Brian Williams.
Wolf's Bane;
Illustrations © 1993 Brian Williams.
The Curse of Naar;
Illustrations © 1993 Brian Williams.
The Buccaneers of Shadaki;
Illustrations © 1994 Brian Williams.
Mydnight's Hero;
Illustrations © 1995 Brian Williams.
Rune War;
Illustrations © 1995 Brian Williams.
Trail of the Wolf;
Illustrations © 1997 Brian Williams.
The Fall of Blood Mountain;
Illustrations © 1997 Brian Williams.
Vampirium;
Illustrations © 1998 Brian Williams.
The Hunger of Sejanoz;
Illustrations © 1998 Brian Williams.
The Skull of Agarash;
Some illustrations © 1994 Brian Williams.
Freeway Warrior: Slaughter Mountain Run;
Illustrations © 1988 Brian Williams.
Freeway Warrior: The Omega Zone;
Illustrations © 1989 Brian Williams.
Freeway Warrior: California Countdown;
Illustrations © 1989 Brian Williams.

The works distributed under the collective title *Lone Wolf Club Newsletters*—which are composed of, in part, portions of the above named works—will also be distributed under the terms of this License.

'Internet Editions' shall not refer to any other works by the Authors, nor any other illustrations by the Illustrators unless the Authors or Illustrators amend this License. 'Internet Editions' shall refer solely to the text and illustrations of the above works when made available through the Internet.

1.5 'Licensee' shall hereafter refer to any person or electronic agent who receives some portion or all of the Internet Editions. The 'Licensee' shall hereinafter be referred to as 'Licensee' or 'you'.

1.6 'Distribution Point' shall hereafter refer to the specific Internet site or sites to which the Authors and Illustrators have granted rights to distribute the Internet Editions.

1.7 'Maintainer' shall hereafter refer to the person or persons who are responsible for the maintenance of the Distribution Point.

2. Terms of Distribution

2.0 The terms of this License are limited to the distribution of the Internet Editions. No other form of distribution is covered under the terms of this License.

2.1 The Authors and Illustrators grant you the right to receive a copy or copies of the Internet Editions from the Distribution Point at no charge provided that you agree to all of the terms and obligations of this License. If you do not agree to all of the terms and obligations of this License, you are not granted any rights by this License.

You agree to be bound by the terms and obligations of this License by the act of receiving or viewing a copy of any portion of the Internet Editions even though you have not signed a written document. Indeed, you have no right to receive or view a copy or copies without first accepting this License as legally valid and binding and agreeing to the terms and obligations of this License.

2.2 You agree to refrain from redistributing the Internet Editions in any form, electronic or otherwise, to any other person or persons for any reason by any means. You are granted the right to receive a copy or copies only for your own personal use.

This License does not collectively grant any rights to corporations or groups of individuals when regarded as one legal entity. This License exclusively grants rights to private individuals.

Redistribution includes but is not limited to displaying the Internet Editions within the graphical representation of an Internet site other than the Distribution Point. This prohibition includes but is not limited to the use of HTML 'frames'.

An exception to the restrictions on redistribution in this section is made in that you may send the Internet Editions or derivative works thereof to the Distribution Point by the consent of the Maintainer.

2.3 The Authors and Illustrators retain all other rights to their respective portions of the Internet Editions not covered by this License. The Authors or Illustrators may, at any time, without notice and without need to show due cause, revoke the rights granted to you by this License to their respective portions of the Internet Editions.

2.4 If a person is under the legal age to be able to enter into a contractual relationship as defined by the laws of the area in which that person resides, they may have a parent or legal guardian agree to be bound by the terms and obligations of this License. On condition of agreeing to be bound by the terms of the License, that same parent or legal guardian may thereafter give a copy or copies of the Internet Editions to that child. That parent or legal guardian is thereafter legally responsible to ensure that that child behaves in accordance with all of the terms and obligations of this License.

The authority of a parent or legal guardian to distribute the Internet Editions does not extend to the distribution of the Internet Editions to any other person or persons except his or her child or legal dependent.

3. Termination of the License

3.0 If for any reason you are unable to comply with any of the terms and obligations of this License, you agree to destroy all copies of the Internet Editions of which you have control within fourteen calendar days after the first violation.

3.1 If any of the Authors or the Illustrators revokes your rights granted under this License, you agree to destroy all copies of the Authors' or Illustrators' work which is a part of the Internet Editions of which you have control within fourteen calendar days of receiving notification in any form.

4. Jurisdiction

4.0 If, in consequence of court judgement or the laws of a particular area, any portion of the License is held as invalid or unenforceable in any particular circumstance, you are no longer granted any rights under the terms of this License in that circumstance. You agree to act in accordance with section 3.0 for all copies of the Internet Editions for which the License is held as invalid or unenforceable as if you had violated the terms and obligations of the License. The License is intended to remain in force in all other circumstances.

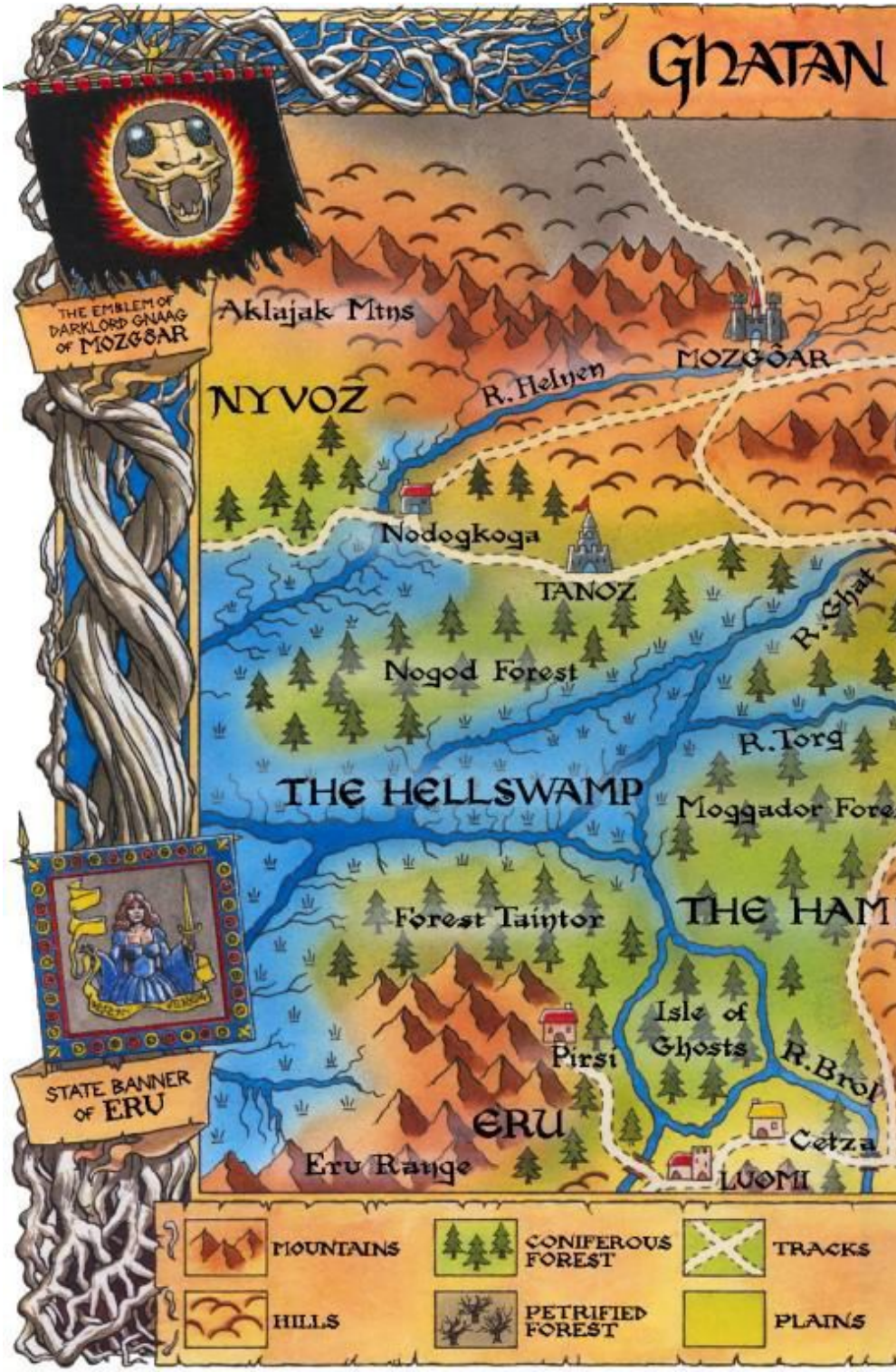
5. Revision of the License

5.0 The Authors and the Illustrators may publish revisions of this License in the future to address new concerns. Any further revisions will be legally binding at the time that you receive notification in any form of the revision.

6. NO WARRANTY

6.0 BECAUSE THE INTERNET EDITIONS ARE LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE INTERNET EDITIONS, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS OR OTHER PARTIES PROVIDE THE INTERNET EDITIONS "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY OF THE INTERNET EDITIONS IS WITH YOU. SHOULD THE INTERNET EDITIONS PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY REPAIRS.

6.1 IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER OR MAINTAINER BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE INTERNET EDITIONS (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE INTERNET EDITIONS TO OPERATE WITH ANY PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.


GHATAN
THE EMBLEM OF DARKLORD GNAAG OF MOZGÔAR
Aklajak Mtns
MOZGÔAR
R. Helnen
NYVOZ
Nodogkoga
TANOZ
R. Ghat
Nogod Forest
R. Torg
THE HELLSWAMP
Moggador Fore
THE HAM
Forest Taintor
Isle of Ghosts
Pirsi
R. Brol
STATE BANNER OF ERU
ERU
Cetza
Eru Range
LUOMI
MOUNTAINS
CONIFEROUS FOREST
TRACKS
HILLS
PETRIFIED FOREST
PLAINS

AND SURROUNDING
~ TERRITORIES ~
NAOGIZAGA
N
THE BANNER OF
GHATAN
Zandzordak Mtns
Helkona
Kokozritzaga
GHATAN
CRAGMANTLE
Nadulritzaga Mtns
TORGAR
Zuttezna
SKAROR
Agwa-kor-kuzim
MERLANDS
Akamazim Forest
Tegaarn Mtns
WAR BANNER OF
THE
HAMMERLANDS
Blackshroud Trail
0
50
100
150
SCALE . . . . IN . . . . MILES . . . . .
WASTELAND
VOLCANOES
SWAMP